夏のボーナスはこう使え！ 不況に勝つゲーム購入術

じゅげむ

Jugemu

大人のための月刊ゲーム誌

8

定価 ¥490

D2 ルポ ワールドプレミアムショウ



召喚獣・ドロー・GARDEN

最新情報第2弾!!

FFⅧの 3大機密に迫る!!

ファイナルファンタジー

やれば儲かるゲーム術

なけなしボーナス大作戦

初体験者ドキドキ座談会
『やるドラ』は「やれるドラマ」か!?

楽しみの原点を教える超快作
『武蔵伝』虎の巻

この夏はPACHIMONでキメろ!!
みうらじゅんの
パチモン判定

E3で発見!! 一歩先ゆく新商品群
ゲーム探偵団
『アメリカ新作の旅』

スクール特集 夏休み保存版
ゲームクリエイターになりたい

AZITO2／オウガバトル3(仮称)
ゼルダの伝説 時のオカリナ
アンジェリーク デュエット
オーバーブラッド2
EXODUS Guilty／DEEP FEAR

夢のマシン誕生で未来が見えた!!

ドリームキャスト [ゲーム新世紀宣言!!]

http://www.recruit.co.jp/jugemu/

松田 純

ステハニーの日記

きょうも庭からただよってくる
ラベンダー(注1)の香りで目が覚めたわ。
すると愛ねこのフランソワーヌが(注2)
やってきて、わたしの鼻をなめるんですもの。
びっくりしちゃった。(注3)

起きぬけには、やっぱり
知能格闘ゲーム「XI(サイ)」(注4)ね。
広報担当としては当然のこころがけよ。(注5)

サイはふたりでするとさらに楽しいソフト。
はじめ、コミュニケーション(注6)の道具として
始めたのに、いまでは一番ハマってるの。
まあ、世期の天才と言われている、
わたしには楽勝だけど。(注7)
特にパズルモードと、
バトルモードはやみつきっ。(注8)

今日も会社に行ってサイをやっていると、(注9)
私のとりまきたちが近寄ってきたわ。
その一人、佐伯がこう言うの。
「林、頼むから仕事してくれ」。
また愛の告白だわ。はっきり
言えばいいのに。…シャイね。

（注1）きのうも酔っ払って帰ってきて、隣の家のベランダで寝てしまった。
（注2）住み着いているノラネコ。よく人のモノを盗んでいく。最近、ステハニーのカギと定期入れを持っていった。泥棒。
（注3）実は、林さんがネコの鼻をなめていた。そりゃ、ビックリするわな。
（注4）超大型ソフト登場！サイコロを使ったまったく新しい発想のアクション・パズルゲーム。ふたりからプレイできる対戦モードでは、もの凄い知能バトルが繰り広げられる。買えよな（←広告）。
（注5）その広報ステハニーは最近まで「XI」を「バツイチ」と読んでいた。ちなみにサイの最初の名前は「パラダイス」。ちょっと恥ずかしい。
（注6）つまりナンパ。
（注7）「世紀」の字が間違っている。こんな林さんができるくらいだから、小さなお子様でも楽々できる。実際にイベントでは4才の子供がハイスコアを出した。
（注8）サイにはいろんなモードがあって、一度やるとほとんどの人がハマる。SCE宣伝部の松田さん（←誰？）でさえハマる。

会社での今日の話題は、売り上げ絶好調の
「ストールンソング」と、
男の魂をくすぐる新ソフト
「爆走デコトラ伝説〜男一匹夢街道〜」(注10)
だったわ。男の人たちはデコトラで盛り上が
ってたけど、山の手(注11)の邸宅で「蝶よ、花よ」
と育てられた女の私には、ちょっと
あぶなっかしくって、こわいって思っちゃった。(注12)

今夜は仕事も早く終わって、
まっすぐおうちに帰ったの。(注13)
今日はなん人わたしのトリコにしてしまっ
たのかしら？私って罪ね。(注14)
ああ、素敵な一日だったわ。
トイレ行って、トイレでは
ハマらないように注意して、(注15)
おやすみなさい。
ブチュッ。

——あれ、林さん、もう終わっちゃったんですか？

（注9）サイを経験してしまうと、いつでもどこでもサイがやりたくなる。ある企業では、サイのやりすぎで仕事の効率が落ち、「サイ禁止令」が出た。真実。
（注10）恋とケンカと演歌の世界で日本一を目指す、3Dレースゲーム。オリジナルのデコレーショントラックもつくれて、大ブレイクの予感。（←これも広告）
（注11）山の中で、ガや雑草に囲まれて育った。
（注12）プレイ中の林さんの言葉。「おらおら、どっけどけー。モノホンのワッパでころがしてるみたいだぜー」確かにあぶなくて、こわい。
（注13）きのうも飲みすぎたのをちょっと反省している。今日は隣の家のベランダで寝ずにすんだ。
（注14）罪悪です。
（注15）この広告は林さんの体験に基づいたもの。実話です。はじめはセーラー服の林さんが出演の予定であったが、各方面からのクレームでホンモノの女子高生になった。ホッ。
（注16）「XI（サイ）」の広告という意味。





HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
トラックやろう!!
道央
東北
関越
東名
中央
名神
中国
九州
このゲームは命がけじゃい!!
じ、じびれる〜!
戦う男ってス・テ・キ
全国公開(発売)中!!
新感覚のレースゲームがプレイステーションに登場!?恋と喧嘩と演歌の世界で、伝説のトラッカーを目指せ!!
爆走デコトラ伝説
ART TRUCK BATTLE
男一匹夢街道
カラー作品
大充実のエディットモード&ペイントツール!
初心者でもレースの爽快感を味わえる「車線変更システム」搭載!
価格5,800円(税抜)
●プレイステーション専用CD-ROM ●SLPS-01441 ●プレイ人数:1〜2人
●デュアルショック対応 ●メモリーカード使用量3ブロック
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©HUMAN 1998
アナログコントローラ (SCPH1200) DUAL SHOCK 対応

じゅげむ

Contents 1

1998 vol.8
August



表紙
撮影●宮澤正明
ヘア&メイク●小嶋志保
アートディレクション●坪井碇

MINI² INTERVIEW

松田純

各誌のグラビアや表紙でおなじみ、『ビキニ』や『アルテミッシュナイト』でもブレイク中の松田純ちゃん。ゲームは結構好きで、熱くなるほうだとか。だだ、意外なソフトが…!?「家にはセガもプレイステーションもないんで、いつも友達のとこに行ってやってます…『ウルトラマン』。ダダが超好きで、友達にもダダを選ばせて、ダダvsダダが最高！」

子供の頃からマリンバを習っていたという彼女。11/18にはポニーキャニオンから歌手デビューが決定している。曲は鳥飼野康二氏、詞は純ちゃん。ステキな曲になりそー。デビューイベントも池袋のサンシャインで行われるので、その時はみんな来るように！

「今後は、女のコにも共感してもらえるような、歌手であり女優であるタレントになりたいです。もともとお芝居にはすごく興味があるし、チャンスをいただいた歌のほうも、ずっと音楽を勉強してきたんで、大事にしていきたいなって思ってます」

最近引っ越ししたばかりで「部屋をポップに模様替えしたい」と言っていた純ちゃん。キミが元気に頑張れるように、ボクらも応援するからネ！

サターンミュージックスクール2

SATURN MUSIC SCHOOL



ひこう！

名曲アルバム収録曲全20曲

- ジムノペディ
- ノクターン
- 月光
- セナのピアノ2　（ロンバケ）
- いとしのエリー
- Can you celebrate　/安室奈美恵
- サボテンの花
- HOWEVER　/GLAY
- 誰より好きなのに　/古内東子
- ひだまりの唄　/ル・クプル
- FOREVER LOVE　/X-JAPAN
- Let it be
- Jackson's Cornery　/Benfoldsfive
- ライディーン　/ YMO
- もののけ姫　/久石譲
- 風の谷のナウシカ　/久石譲
- 謎　/小松未歩（名探偵コナン）
- Revolution　/Masami Okui（少女革命ウテナ）
- You get to Burning　/松沢由美（超起動戦隊ナデシコ）
- エレクトリカルパレード

レッスン収録曲

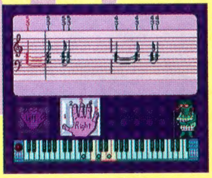
- ・さくら大戦2メインテーマ
- ・バーチャファイターのテーマ
- ・FOREVER LOVE　/X-JAPAN
- ・セナのピアノ2　（ロンバケ）
- ・デイトナUSAのテーマ
- ・誰より好きなのに　/古内東子
- ・Can you celebrate/安室奈美恵
- ・ねこふんじゃった！



個性的な先生がレッスンする！



名曲アルバムは君の腕前に
点数をつけてくれる！

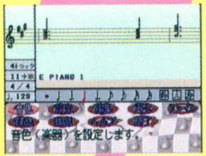


レッスン中の画面！
メロディだけでなく
バッキングパターンも練習するよ！

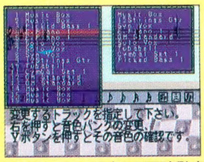


レッスンは初歩から始まり
各先生のレッスン終了後には
見極め試験が待っている！

つくろう！



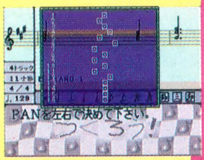
つくろうのメニュー画面



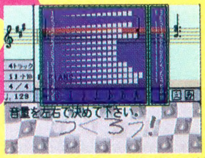
16トラック、最大32同時発音数
130音色、コンピュータに迫るハイスペック



ピアノだけでなくベースやオルガン
ドラムなど何でも選択できる！



君のオリジナル曲が完成したら
左右のバランスを調整しよう！



16トラック全ての音量を調節
できるミキサー機能もついてるよ！

- ●16トラック、最大32同時発音数、130音色（ほぼGM音源配列）
- ●MIDIキーボードが無くてもつくろうはパッドでステップ入力できます。
- ●サンプルデータをつなぎ合わせて自分のオリジナル曲を作っちゃおう！
- ●ドラムセットはGM標準の他にTR-808系やJAZZのブラシキットも！
- ●符点16分音符までの長さの音符・休符・シャープ・フラット・スタッカートテヌート・タイ・強弱記号の入力が可能。
- ●手軽な作曲ツールとして使うもよし、譜面を入力して演奏させるもよしギタリストのマイナスワンテープ代わりにも最適！！

プロモーションスケジュール

- MIDI WORLD 98 YAMAHAブースにて出展　7/24～26
- TV東京系列番組「ゲーム王国」　7月 4回放送予定
- セガサターンマガジン、じゅげむ　DTMマガジン6月特集記事掲載
- セガサターンマガジン グランプリ97「その他の部門第9位」



¥5,800（税別）

MIDIインターフェース同梱

品番：T-32803G
JANコード：4516259000198

画面は全て開発中のものです

Waka　WAKA INTERACTIVE ENTERTAINMENT【http://www.bekkoame.or.jp/~otatu】
お問い合わせ先：カスタマーサポート係　03-5228-3324　販売に関するお問い合わせ先：営業部　03-5228-3161

じゅげむ

Contents 2

1998 vol.8
August

じゅげむは月別編集と注目作システムで面白いゲームが
分かる! 選べる! 楽しめる!

じゅげむの「今月のソフトカタログ」ページにある「注目!」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けられるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「ソフトGOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます

8月以降

今後発売が予定されているタイトルの中からじゅげむが厳選したゲームを紹介しています。

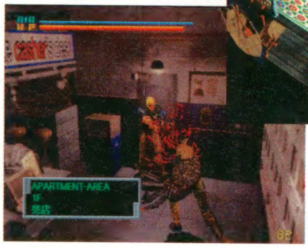
COMING SOON!! 先取りゲーム情報 81




7月発売

このページは98年6月15日時点で7月発売と発表されたゲームを掲載しています。

BRAND NEW!! 今月のソフトカタログ 153





6月発売

先月のソフト・カタログで「注目!」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

NOW ON SALE!! 注目ソフトピックアップ 191





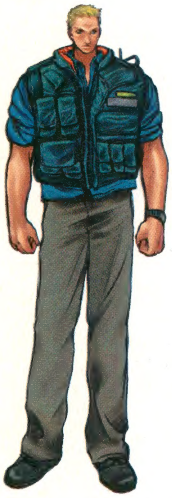
5月以前

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。

注目ソフト評価確定 GooBooレビュー 203







ジョン・メイヤー
『DEEP FEAR』

元SEAL隊員。恋人を海難事故で失ったショックから、一時は自暴自棄になり、酒におぼれる日々だった。しかしこの男を立ち直らせ、現在の会社でライフセービングインストラクターとして活躍させているのは、海を愛する思いだった。大切な人を失い、１度は絶望の底に沈みながらも、そこから這い上がってくる。「情熱がある限り人間は前に進むことができる」を絵に描いたような人ではないか。

そして今回、ビッグテーブルと呼ばれる海上基地で発生した謎のトラブルに立ち向かう。次から次へと襲いかかってくる危機は地球の命運すら左右しかねない。しかし、彼はきっと、「ビッグテーブルの皆を助けたい一心」だけで「自分が地球を救う」なんて考えてもいないだろう。本当のヒーローというのは、往々にして大義の自覚なんてないんだろうな。

今月の遊びトモダチ

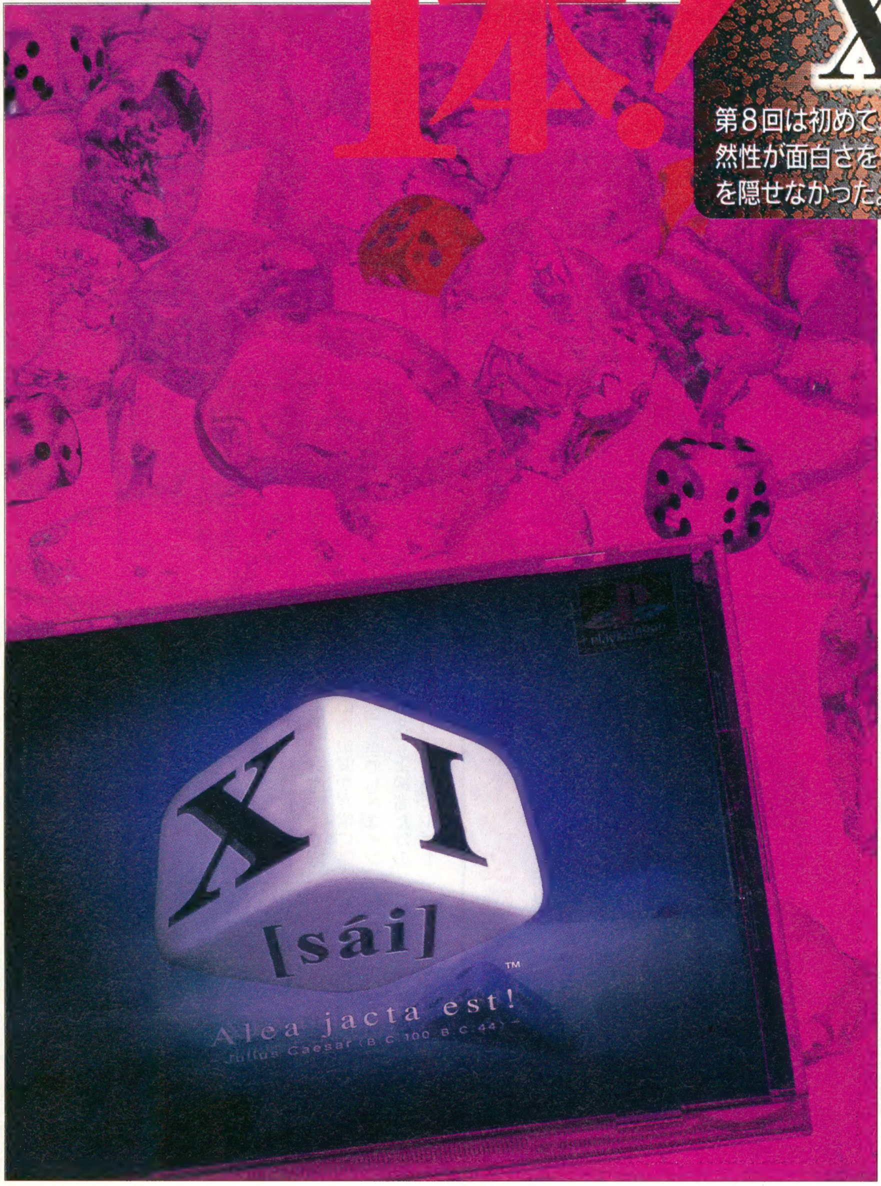
今月号掲載タイトルINDEX

じゅげむの1本！

XI [sái]

第8回は初めてパズルゲームが選出された。予期しない偶然性が面白さを倍増させるこの発見に、編集部一同は驚きを隠せなかった。ソニーのゲームに対する哲学に1本！。

陶然となるおもしろさ！心地よく頭脳が刺激される出色のパズルゲーム



構成・文/元宮秀介　写真/早崎太郎

DATA

- プレイステーション
- SCEI
- 6月18日発売
- 4800円

選ばれし理由

1 サイコロという親しみやすい題材
2 フィーリングで遊べる手軽さと、高い中毒性
3 他人と遊ぶ楽しみが増えるモードの豊富さ

このあと、すぐ！

何かキチンと揃える。ピタリと揃えるという単純な行為は、なぜこんなに気持ちいいのだろう。それは人間の快楽に深く根ざしているからだ——。『XI』に没頭していると、そんなことを考えたくなる。

『XI』は、盤面に敷き詰められた無数のサイコロを消していくパズルゲーム。ルールは実にシンプルだ。たとえば3の目のサイコロを消したいのなら、3の目のサイコロを隣り合わせに3つ以上集める。5の目を消すのなら、5の目のサイコロを5つ以上集める。こんな具合だ。ピタリと目が揃うと、サイコロは「カッシツーン」と妙に小気味いい音と共に消えていく。胸のあたりが陶然となる最高の瞬間だ。

ところが、この一見は簡単そうと思わせる点が、このゲームの小悪魔的な魅力なのだ。サイコロの表面と裏面の数字を足すと、必ず7になる。これは誰もが知っていること。だけど、1の目の面を囲む4つの数字は何？　と訊ねられると、とっさには答えられないはず。これこそが『XI』のキモ。まるで「あなたの頭の回転はどれくらい？」と挑戦状を叩きつけられているかのようで、だからこそやる気をかき立てられる。

そんな間口の広さもさることながら、奥の深さも相当のもの。腕前が上がるにつれ、新たなテクニックが次から次へと発見されていくのだ。その果てのない奥深さには、ひたすら感嘆させられる。時間をかけて、練りに練られて作り上げられた逸品とみた。

もし、ゲームの神様がいるとしたら、この『XI』には、きっとやさしく微笑みかけている。そんな気がしてならない。

選ばれし理由1 サイコロという親しみやすい題材

思えば、「サイコロ」とは実に不思議な道具だ。誰にでもなじみがあり、サイの目は英数字よりも直感的に頭に入る。そして法則性のある目の配置。『XI』はこれらの特徴を十二分に発揮したパズルである。

ゲームルールはダイスを転がし、目と同じ数か、それ以上を並べて消すだけ。だが、いきなり自在にダイスを操れる人はまずいない。最初は途方に暮れ、混乱のあまりコントローラーを投げてしまうかもしれない。しかし次の日には、ナゼかまた遊んでみたくなる。今日こそはうまくできそうな気がする。そう感じてしまうのは、サイコロという親しみやすい題材だからこそだ。「できそうで、できない」難易度と、「次はできる」と思わずにいられない期待。これが『XI』のツボなのである。

"Alea jacta est! " の意味とは？

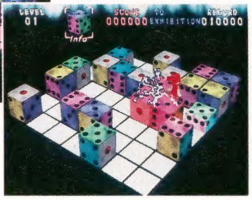


パッケージの意味心な一文。これはかの有名なジュリアス・シーザーの名言「賽は投げられた」のラテン語表現だ。「事が始まった今はもう引き返せない。ただ断行あるのみ」の意。『XI』も考えていては始まらない、まずは行動だ。

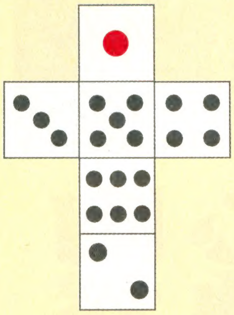


⬆サイの目が2なら2つ、6なら6つ並べる。まずは小さい数字から練習を

⬇このように、ダイスをそろえて消す行為を「バニッシュ」という

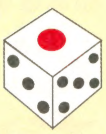


サイコロのしくみ



対面の目の合計は7

フィーリングでできると言っても、ダイスのしくみを知らなければ話にならない。このゲームでは「ダイスの表と裏の合計は7」という特徴がカギ。難しいなら、左の展開図や実物のダイスを手元においてプレイするのもいい。



表を見て裏側を判断

左図が、画面上でのダイスの状態。一方向の目しか見えないが、先ほどの法則から裏側の目を判断できる。パッと見て、残りの目がすぐ頭に浮かぶようになったら上級者。

選ばれし理由2 フィーリングで遊べる手軽さと、高い中毒性

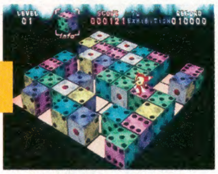
ダイスを並べたら、次はさらに同じ目をつなげて消してゆく。これが「チェイン」という連鎖テクニックだ。『XI』でもっとも爽快なのが、このチェインの瞬間である。

チェインはその有効時間が長く、画面上すべてのダイスを使って行うため、連鎖の自由度が非常に高い。それゆえ、目見当でもチェインはできる。これまで上級者だけのものだった、いわゆるパズルゲームの連鎖の爽快感が、フィーリングプレイでも楽しめるのだ。もちろんダイスを完全に把握した上級者なら、すさまじい数の連鎖が可能である。マイキャラAQUIちゃんのチェインボイスは、なんと100連鎖まで用意されているとか。しかし的確で素早い判断力があれば、決して無理ではないかもしれない。『XI』を極めるなら、この限界にぜひ挑戦してほしい。

HOW TO PLAY チェイン&ハッピーワン

チェインは高得点を生み出し、ハッピーワンはピンチの時に活躍。どちらもゲームで欠かせないワザだ。

① チェイン用ダイスを仕込む



⬆そろう直前まで集めたら、その中の1つを1手だけ戻す

② 別のダイスで目をそろえる



⬆他からダイスを運んできて、目をそろえてバニッシュ

③ 仕込みを戻すとチェイン！



⬆仕込みの数を増やす+アドリブチェインで大連鎖にも

① ダイスをそろえて消す



⬆まずは、普通にダイスを並べバニッシュしよう

② 消滅中に1を並べると



⬆消えてゆくダイスに、1の目を1個並べると

③ 大逆転ハッピーワン！



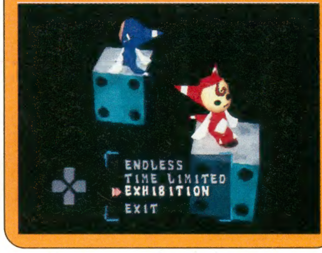
⬆自分の乗るダイス以外、すべての1が消滅する

選ばれし理由3 他人と遊ぶ楽しみが増えるモードの豊富さ

『XI』は対戦もひと味違う。ルールは対戦用にアレンジされ、ある程度ダイスを操作できることが前提だ。だが逆転の要素が強いため、初心者も作戦しだいで勝てる。その最強の作戦とは、「友情をも恐れぬ図々しさ」。1人用にはない他人との駆け引きが、イヤというほど楽しめる。ちなみにAIキャラとも対戦可能。独り身も安心の親切設計、である。

ビギナーにオススメ トライアルモード

協力プレイができる「エキシビジョン」は初心者にピッタリ。自分一人では並べられないダイスも、お互いのフォローでクリアできる。ハイスコアを残すことはできないが、レベルをどこまで伸ばせるかが見モノ。



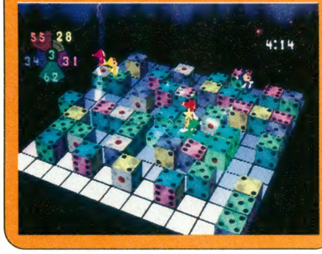
1対1のダイス争奪戦 バトルモード

バニッシュすることで、サイの目の権利を取り合うモード。相手のバニッシュにチェインする（これをスナッチという）ことで、権利を横取りできるのがミソ。一瞬も気の抜けない、足の引っ張り合いが展開される。



5人入り乱れ知能格闘 ウォーズモード

バニッシュで攻撃、ハッピーワンで回復。他キャラの体力をひたすら奪い合う、生き残りをかけた耐久戦。他人の攻撃権はスナッチで横取り、地上のAQUIは踏みつぶせ！　まさに血を血で洗う大乱闘。



じゅげむの1本! XI [sái]

マニュアルで教えない6つの秘密
『XI』がちょっと楽しくなる、ささやかなおまけネタ



驚異のAQUIスピードアップ法

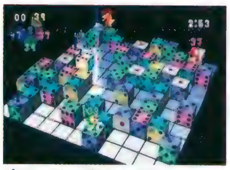
ダイスの転がし役・AQUIちゃんのスピードは、オプションで変更可能。初期状態では2段階しかないが、トライアルモードで一定以上の「XIバリュー」を出すとアップする。最高値の5段階を獲得するには、XIバリューでオールXをゲットせよ。



⬆XIバリューの画面。オールBで3段階、A以上なら4段階までスピードがアップ

ウォーズモードでエールをおくろう!

ウォーズモードで、プレイヤーキャラが全滅し、AIキャラだけになってしまうことがある。その時×ボタンを押し続けると、ブーイングと共にゲームを早送りできるのだ。ちなみに、○ボタンだと声援になる。

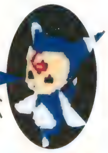

⬆見るだけ状態になったら×ボタン。すぐに結果が出せる

ウォーズモードに見るAIキャラ性格診断

ウォーズモードの5人のAIは、それぞれ個性がある。行動パターンを知れば、勝つのも楽になるだろう。



赤(最強)
大物狙いで安い手には見向きもしない。チェインも回復も積極的



青(ちゃっかり)
小さな目しか消さない。他人のダイスを踏み、被害は最小限に抑えるちゃっかり者



緑(しっかり)
積極的にダイスをそろえ、チェインもそこそこ。赤に次ぐ強敵か?



ピンク(きまぐれ)
地面のAQUIを何度も踏みにくるイヤなヤツ。1の目が好き



黄(お人好し)
いちおう、ダイスを並べる努力はしている。が、主にかきまぜ役である

ダイスの種類がランダムで選べる

バトルモードとウォーズモードでは、プレイ前に「セッティング」でサイコロのタイプが選べる。この時「ダイス」にカーソルを合わせセレクトボタンを押すと、ダイスの種類がランダムで決定される。迷ったら押すべし。



⬆石や氷のダイスは、それぞれ性能が異なる。一度は試してみよう

方向キーでデモムービー選択

『XI』のデモは9種類。デモ中に方向キー右を押すと次のデモへジャンプし、左だとそのデモの最初に戻ることができる。他にも、スタッフクレジット画面では上下で早送りと巻戻し。○ボタンを押すとストップになる。

⬇ルール説明のデモは初心者必見。何度も見て覚えよう



メニュー画面の隠しデモ!?

メニュー画面で、何もしないで待つとデモが出現。内容はAQUIの立ち位置によって変わる。マニュアルだとクレジットが、オプションではランキングが。その他は各モードのマニュアルデモがスタートする。



⬆AQUIの踊りもカワイイ。そのうち疲れて寝てしまう

攻略ワンポイントアドバイス
脱ビギナー! ひとつ上を目指すならコレを覚えよう



1 ラッキーワンは最後の手段に

まとめてダイスが消せる、お手軽ラッキーワン。手詰まり直前には便利なワザだが、必要以上に消すのは考えモノ。ダイスはできるだけチェイン用にとっておいた方がいいからだ。ハイスコアを狙うなら、なるべく1の目に頼らないプレイを!


⬅多数のダイスあってこその大連鎖。みすみす捨てるのはもったいない!

2 緊急手段、ダイスを押す

地面にいるAQUIはダイスを押すことしかできない。操作は簡単だが、チェインにも限界があるため長居はタブー。ただしエキシビジョンでは、一人がダイスの上にいれば、すばらしいプレイを発揮できることも。


⬅同じ目のまま隣に移動するなら、押す方が楽。エキシビションならではのプレイ

3 消えかけダイスは踏むな!

バニッシュ中のダイスを踏むと、同じ目ならチェインになる。だが関係ない目だと、その場でダイスは消え、チェインも終了してしまう。特にアドリブチェインの時は、うっかり踏まないように注意。

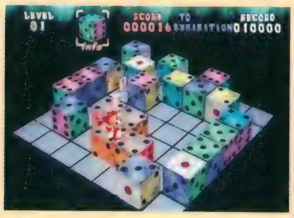
➡消えかけダイスの上を通過すると…




⬅歩いた場所のダイスは消えてしまう

4 ダイスを消す前に足下確認

連続してチェインをするには、何はなくとも周囲にダイスがなければダメ。そのためにも、消す前には逃げ道の確認を。離れ小島では、せっかくのチャンスも水の泡だ。


➡離れ小島のバニッシュは、チェイン狙いには痛いロスタイム

アドリブ上達の近道! パズルモード


⬆パズルは全100問。クリアには高度な技が要求される

じっくり取り組むパズルモード。解くには根気が必要だが、あらゆるダイス操作のバリエーションが分かるのが魅力。アドリブに強くなるなら、ここで練習を積むのも手だ。

実録「1本!会議」
第8回はダイスに賭けた『XI』。久々に出現した、「ゲームの神」が宿りしゲーム。

夏の新作連発を前に静かな時期となった今月、最初から1本会議の議題になったのは『XI』であった。見た目は非常に地味で、ただサイコロを転がす印象しかなかったが、その出来映えは恐ろしいほど洗練されていた。サイコロの偶然性によって「ゆらぎ」が起き、それが予測できない面白さを引き出す仕組みになっている。

決まり切ったひとつの解答があるパズルではなく、偶然性やゆらぎが無限に組み合わさって面白さのエッセンスを創出し続けるパズル。ゲームの神という存在があるのだとしたら、まさに『XI』は久々に登場した「ゲーム」の神が宿りしゲームといえるだろう。

Cross G

ゲームをめぐる
オルタ・ストーリー

取材・文/大岡まさひ
写真/有本秀雄

粋な、怖い話 浜村淳

映画に造詣が深いことは今さら言うまでもない。取材中も、ヒッチコック映画の話などになると本当に嬉しそうに目が輝いていた。そんな浜村さんは、最近の残酷志向の恐怖映画みたいなの（もちろん映画だけじゃない）は最低ですわ、とバッサリ斬り捨てていました。



「なんでもきいてください」とニッコリ笑うとき、「ん」に力が入る。あえて表記すれば、「なんんんでもきいてください」って感じ。思えばこの最初のひと言から、ぐっとハートをつかまれていたのかもしれない▼「ゲームはですね、僕は『スーパーマリオ』の頃からやってます。ウチの子がやってましたからね。よく子どものゲームソフト買うために並んでました。いやまあ、たまにコネ使うて、拝み倒して裏から買ってたりもしましたけどね(笑)」▼現在、レギュラー番組が８種類17本。司会やディスクジョッキーなど、「しゃべくり」に関しては関西の第一人者である。そんな浜村氏とゲームの関係は、まずは親子のコミュニケーションのツールとしてあった（ほほえましい）。そしてこの７月、浜村氏をフィーチャーした『大幽霊屋敷〜浜村淳の実話怪談〜』というソフトも発売される▼「これはね、ほんとに和風なゲームです(笑)。自分が子どもの頃、たとえば夏に縁台出してみんなで夕涼みしてるときに、必ず近所のお年寄りの１人が、この町にはこんな話があってな…なんてことを話し出す、そんなときのことを鮮明に思い出しましたね」▼『大幽霊屋敷』をプレイすると、浜村氏の語りがごく懐かしい親近感を伴って聞こえてくる。渋味のある職人芸がCD-ROMに格納されている。その不思議な感覚。夏の縁台の夕涼みとゲーム…ちょっと面白そうなテーマではありませんか▼「それと怖さの質のことを言いたいんです。最近の映画でもやたらと目玉飛び出したりね、どくどくと血が流れたり、見た目の残酷さで怖がらせるものがある。けど、あんなもんはゲゲゲの下ですよ。そうじゃなくてたとえば、ずーっと怖いな怖いなと思わせといて、ふわっと笑わせる。ヒッチコックなんかそうですよね。ああいう上品さ、粋、ユーモア。怖いゲームを作るにしても、そういうもんを大事にしてほしいと僕は思います」▼ああ、それってズバリ言えてますよ浜村さん。いいゲームには上品さと粋とユーモアがある。聞いてるか、一部ゲーム開発者っ！　もう、ハートにびびびときましたよ。


はまむら・じゅん●京都生まれの京都育ち。大学在学中からアルバイトで司会をつとめる。平成３年、タレントしては初めて国立和歌山大学で日本芸能史の講座を担当し話題になったことも。６年には追手門学院大学の非常勤講師に。著書に『源氏物語　花はむらさき』など。源氏物語の訳本はライフワークとして続けたいとか。


番組収録前の楽屋にお邪魔させていただいた。26歳の息子さんは今でも日曜日ごとに高校時代の友達を集めてゲームをするほどのゲーム好きらしい

PS GAME FESTIVAL in OSAKA

～98年夏 大阪で最大のゲームイベント開催！～

8月1日（土）

10：00～19：00（予定）

8月2日（日）

10：00～18：00（予定）

会場／梅田ハービス大阪 ハービスホール（大・小ホール）

OSAKA

大阪最大のゲームユーザーイベントが梅田ハービス大阪で開催。
大ホールでは、この夏話題の新作ソフトや今秋発売の最新ソフトが体験できたり、
ステージではゲーム大会などの様々なアトラクションが目白押しです。
小ホールの方では、激安クリアランスセールを同時開催し、
約3万本ものソフトが超お買い得プライスで大放出！
抽選会や体験版プレゼントもあって盛りだくさんの、
来れば必ず得する2日間なのです。

主催／株式会社　明響社

協賛／株式会社　ソニー・コンピュータエンタテインメント、ゲームメーカー各社

お問い合わせ／03-5276-5436　PS MAGE FESTIVAL 事務局

TVパニックだけのオリジナルキャンペーン！　だから楽　さらに得

ゲームで当たる、もらえる。

TVパニック

ORIGINAL CAMPAIGN

GAME de SUMMER キャンペーン

TVパニック イチオシ！
最新アウトドアグッズプレゼント

総計450名様

応募期間 7/16（木）～8/16（日）　※17日消印有効

応募方法 期間中、3000円購入ごとに、応募券1枚を店頭レジにてお渡しいたします。
応募ハガキに、コースに必要な枚数の応募券を添付し、
御希望のコースの賞品を一つ選択し、
各項目を御記入の上、御応募下さい。（店頭の応募箱でも応募を受け付けています。）

応募先 〒100-8691　東京都中央郵便局私書箱1243号
TVパニック"GAME de SUMMER"キャンペーン係

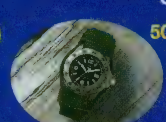
当選発表 厳正な抽選で結果450名様のご当選を決定いたします。
なお、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

商品発送 9月上旬予定

お問い合わせ　キャンペーン事務局　Tel.03-3945-5321 期間　7/15（水）～8/17（月）（平日10：00～18：00）

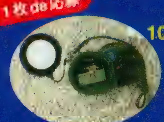
Aコース　2枚de応募







Bコース　1枚de応募







構成・文／志田英邦

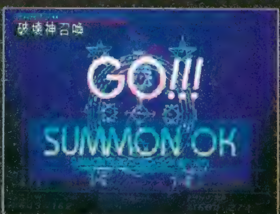
今やビジネスの必需品となってきた、モバイルコンピューター。人の能力を大きく変化させる、このコンピューターの進化はどんな未来を僕らに見せてくれるのだろうか。ゲームに登場するアイテムから、僕らの未来を読み解くシリーズ第3回。今回は『デビルサマナー ソウルハッカーズ』に登場した「GUMP」より。

Chapter.3
[Mobile Computer]

未来のコンピューターは、はたして神や悪魔の言葉を伝えてくれるのか

GUMP
『デビルサマナー ソウルハッカーズ』より

悪魔との会話を可能にする悪魔言語翻訳機能を持つ小型コンピューター。通称「COMP」。拳銃タイプは「GUMP」と呼ばれている。所持者はサマナー（召喚士）として認知される。ソフトウェアをメモリにインストールすることによって、普段も特殊能力を発揮することができる。また、味方になった仲魔をストックする保管機能、悪魔を召喚する召喚機能、悪魔同士を合体させる合体機能、悪魔の属性や能力を分析する分析機能を持つ。「COMP」は所持者により様々な形状をとるようだ。拳銃タイプの他にもメリケンサック、サックス、ギター、カサなどが確認されている。



「GUMP」の悪魔召喚シーン。悪魔召喚プログラムが走るとモニターに六芒星が描かれる。

DATA ●サターン●アトラス●ロールプレイング●97年11月13日●6800円



Design Note



「GUMP」の由来はGUN＋COMPUTERです。

前作『デビルサマナー』では、アダルト・ハードボイルド路線だったので「GUMP」はショットガンのイメージでデザインしました。本作『ソウルハッカーズ』は作品を通して、前作よりも若いイメージを目指しました。そこでスナブノーズのリボルバーをデザインソースにしたんです。モデル担当者が、オールドモデルのリボルバーが好きだったので、金属部分にケースハードゥン処理を施して、スタグホーングリップを付けた今のようなデザインが最終的に完成しました。

（金子一馬／アトラス第一開発部開発課課長）

DIFFUSE

「$%B%;%|J<9%ー%QbKEo=?=|"8|e%<k$B|W

ある深夜、モバイルコンピューターで電子メールを開くと、文字化けがおこっていた。画面いっぱいに広がる、意味不明の記号の羅列。単なる通信ミスか、それとも……。もしかしたらコンピューターは人間の意識を超越した何かと、通信しているのかもしれない——。一たび、そんな妄想に囚われると、コンピューターが何やら不気味なモノに見えてしまってしようがない。

コンピューターが人間と神や悪魔をつなぐ、ということ。これは『女神転生』シリーズの一貫したテーマだ。「デジタルは神とアクセスする宗教である」といったのはサイバースペースのグル、故ティモシー・リアリーだった。確かに今のコンピューターネットワークの発達の速度を見ていると、もしかしたら、という気にさせられる。

超越存在とのアクセスが現実となったとしたら。そのときに手にしたいコンピューターこそ、「GUMP」だ。

「GUMP」は『デビルサマナー ソウルハッカーズ』に登場する近未来のモバイルコンピューターだ。これは悪魔の言葉を人間の言葉に翻訳し、会話できるという機能を持っている。ゲームの中において、主人公はこの「GUMP」を手に入れたことで、悪魔をコントロールする力を持つのだ。「GUMP」は拳銃の形をしているが、弾丸を撃つわけではない。トリガーを引くとコンピューターのモニターとキーボードが開く。主人公はこのキーボードを使い、悪魔に命令するプログラムを起動させるというわけだ。

悪魔を操るのに弾丸はいらない、キーボードを叩きさえすればいい。悪魔たちにとって、この近未来のコンピューターは拳銃よりも恐ろしいシロモノに見えるに違いないだろう。

YAKATA
NIGHTMARE PROJECT
完全本（仮）

悪夢を解き明かすために

大胆かつ緻密なトリックで推理小説ファンを唸らせた、綾辻行人の『館』シリーズ。その最新作は、ロールプレイングゲームとなって登場。作者自らがシナリオ、総監修を努め、原作が放つ魅力をしっかりと取り込んでいる。その完全攻略本を、作者監修の下、本の雑誌『ダ・ヴィンチ』と共同編集し、単なるゲーム本としてではなく、綾辻行人の最新刊とも呼べる書籍として、現在鋭意制作中。ゲームの中に散りばめられた裏設定、小説との繋がりなど、ゲームと小説全ての『館』シリーズファン、待望の１冊となる。

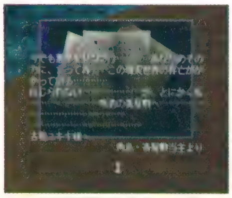


綾辻行人｜完全監修

【あやつじ　ゆきと】1960年京都生れ。京都大学教育学部卒。同大学院修了後、『十角館の殺人』でデビュー。『時計館の殺人』で第45回日本推理作家協会賞を受賞。代表作品に『館』シリーズ、『囁き』シリーズなどがある。

ダ・ヴィンチ　じゅげむ　共同編集

『Nightmare Project〈YAKATA〉』完全本(仮)
7月31日発売予



『ナイトメア・プロジェクトYAKATA』
●プレイステーション用CD-ROM3枚組●アスク
●ロールプレイング●6800円●6月4日発売
新本格派推理小説の草分け的存在、『館』シリーズをゲーム化。悪夢に対抗する力を持つ、個性的な4人の主人公を操り、悪夢と戦いながら、館に隠された謎を解き、閉ざされた孤島からの脱出を目指す

発売：株式会社メディアファクトリー
フリーダイヤル：0120-169-005
MEDIA FACTORY

じゆげむ

DATA BANK

週間最新売り上げTOP20 6/1▼6/7

イロイロあったワールドカップも後半戦。週間データはちょうど大会直前だったため、その熱が表れてます。なんとサッカーゲームが上位3位を独占！

1位 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～

●PS●コナミ●スポーツ
●98年5月28日●5800円

96250本



Jリーグ版を含めると、PSのコナミサッカーはこれで6作目。実況は、シリーズおなじみのジョン・カビラ氏が担当している。選手の名前変更システムがあるにもかかわらず、日本選手だけ変更できないのは、W杯出場を実感するためのこだわりか？　今年のW杯に燃えた人なら、ぜひゲームで、日本の優勝を果たしてほしい！

2位 実況ワールドサッカー ~WORLD CUP FRANCE'98~

●N64●コナミ●スポーツ
●98年6月4日●7800円

66580本



PSに次いで、N64版コナミサッカーが2位に。実況はテレ朝の田畑祐一氏。こちらはオリジナル選手の登録に加え、日本選手の名前変更も可能。自分だけの日本チームが編成できる。そして3Dスティックも大健闘！　ゲームでは運まかせになりがちなPKだが、微妙な操作性のおかげで緊張感が違う。この感覚はN64ならでは。

3位 FIFA ROAD TO WORLDCUP 98

●PS●エレクトロニック・アーツ
●スポーツ●98年5月14日●5800円

43700本

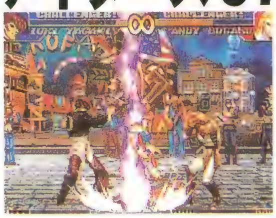


数多くのサッカーゲームの中でも、唯一のFIFA公認ソフトがコレ。何と言っても、日本を含む全世界の選手がすべて実名なのだ。その数は世界11ヶ国のリーグが193チーム、ナショナルチームは172ものチームが登録されているから驚き。今年のW杯メモリアルソフトとしても文句ナシ！　実況は小谷泰介氏によるもの。

4位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●PS●エス・エヌ・ケイ
●格闘●98年5月28日●5800円

24000本



固定ファンも多い、2D格闘シリーズ移植版。今回のPSオリジナル要素は、ラスボス「オロチ」が使用可になったこと。アーケードでは使えなかっただけに、その強さは一見の価値アリ！さらにアートギャラリーでは、初公開のイラストも多数収録。キャラクター人気もかなり高いから、ファンにはたまらない特典だね。

5位 双界儀

●PS●スクウェア●アクション
●98年5月28日●5800円

21870本



全体的にアクション性の高い『双界儀』。バトルにおいてもプレイヤーの積極的なアクションが求められる。実は、高度な攻撃手段で寄り神を倒した方が、奥義マテリアを入手しやすいのだ。後々のバトルを楽にするためにも、奥義は多く集めたい。「ジャンプ頂点攻撃」や「衰氣弾返し」など、難しい技もどんどん使おう。

6位 マリーのアトリエ Plus

●PS●ガスト●ロールプレイング
●98年6月4日●3800円

16960本

7位 ワールドスタジアム2

●PS●ナムコ●スポーツ
●98年4月29日●5800円

16600本

8位 ナムコアンソロジー 1

●PS●ナムコ●バラエティ
●98年6月4日●5800円

13770本

9位 ルナ　シルバースターストーリー

●PS●角川書店/ESP●ロールプレイング
●98年5月28日●6800円

13570本

10位 parasite EVE

●PS●スクウェア●ロールプレイング
●98年3月29日●6800円

10040本

11位 Find Love 2～The Prologue～

●SS●ダイキ●バラエティ
●98年6月4日●3300円

9320本

12位 グランツーリスモ

●PS●SCE●レース
●97年12月23日●5800円

9050本

13位 ダイナマイトサッカー98

●PS●エーマックス●スポーツ
●98年6月4日●5800円

8470本

14位 フォーメーションサッカー'98

●PS●ヒューマン●スポーツ
●98年6月4日●4800円

8380本

15位 Nightmare Project〈YAKATA〉

●PS●アスク●ロールプレイング
●98年6月4日●6800円

8250本

16位 鉄拳 3

●PS●ナムコ●格闘
●98年3月26日●5800円

8060本

17位 グランディア ~デジタルミュージアム~

●SS●ゲームアーツ/ESP●バラエティ
●98年5月28日●3500円

6840本

18位 みんなのGOLF

●PS●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円

6620本

19位 スーパーロボット大戦F～完結編

●SS●バンプレスト●シミュレーション
●98年4月23日●6800円

6160本

20位 STOLEN SONG（V Pick同梱限定版）

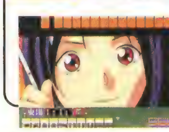
●PS●SCE●バラエティ
●98年5月21日●6800円

6010本

今週の50位 スーパーリアル麻雀P7

●SS●セタ●ボード＆テーブル
●98年5月21日●7800円

2130本



アーケードでおなじみ、脱衣麻雀シリーズの移植作。クイズモードや設定資料データなどファンサービス満載！　さらに女の子の着せ替えセル画も同梱。いたれりつくせりの1本。

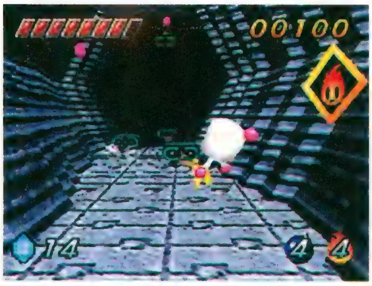
6月16日付けオリコン調べ

NINTENDO64 Top10

1位 NEW ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え!
●ハドソン●アクション
●98年4月30日●6800円
15880p.

対戦でおなじみボンバーマン、今度はアドベンチャーに!

オプションにある、3つの「?」は何? 実は条件を満たすと、ココでミニゲームが可能になる。その条件は、ゲーム中の金メダルの数に関係するとか。たくさんメダルを獲得しよう!



2位 →2 ヨッシーストーリー
●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円
12460p.



活躍するヨッシーはカワイイけど、やられた姿もまた見モノ。半ベソ状態で、敵に連れ去られてしまうのだ。なんだか情けない…。

3位 ↓1 実況パワフルプロ野球5
●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●7800円
11090p.



イベントの中でも困るのが極亜久商業の妨害。毒入り弁当や不幸の手紙やら姑息な手段ばかり! 作戦名だけは優雅なんだけど。

4位 NEW FIFA ROAD TO WORLDCUP 98～ワールドカップへの道～
●エレクトロニック・アーツ●スポーツ
●98年4月24日●6800円
5510p.

5位 ↓3 ファミスタ64
●ナムコ●スポーツ
●97年11月28日●8800円
5160p.

6位 ↓4 ディディーコングレーシング
●任天堂●レース
●97年11月21日●6800円
3230p.

7位 →7 マリオカート64
●任天堂●レース
●96年12月14日●4800円
2580p.

8位 ↑9 ぷよぷよSUN64
●コンパイル●パズル
●97年10月30日●5980円
2390p.

9位 ↑10 ゴールデンアイ
●任天堂●シューティング
●97年8月23日●4800円
2140p.

10位 ↓5 スーパーマリオ64(振動パック対応バージョン)
●任天堂●アクション
●97年7月18日●4800円
1970p.

プレイステーション Top10

1位 NEW ワールドスタジアム2
●ナムコ●スポーツ
●98年4月29日●5800円
283170p.

ペナントも『ワースタ』も今年の野球は打撃重視か!?

今回の新要素、国盗りモード。試合に勝つと、チーム強化アイテムをゲット! ちなみにアイテム名は各チームにちなんだ名前。ナムコスターズだとパワーエサとか…。本当に強くなるの?



2位 NEW FIFA:ROAD TO WORLD CUP98
●エレクトロニック・アーツ●スポーツ
●98年5月14日●5800円
147730p.



全員実名、予選スケジュールも完全再現。実際の結果はどうあれ、W杯の記念になる1本は貴重だ。カズも北澤もいるしね。

3位 ↓2 鉄拳3
●ナムコ●格闘
●98年3月26日●5800円
89150p.



もう全キャラ使えるようになった? 全員のEDを見たらシアターモードへ行こう。他シリーズのEDも見られるようになるぞ。

4位 ↓1 parasite EVE
●スクウェア●ロールプレイング
●98年3月29日●6800円
75600p.

5位 ↓3 グランツーリスモ
●SCE●レース
●97年12月23日●5800円
59280p.

6位 NEW STOLEN SONG (VPick同梱版)
●SCE●バラエティ
●98年5月21日●6800円
32660p.

7位 NEW クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～
●リバーヒルソフト●アドベンチャー
●98年4月23日●5800円
28450p.

8位 ↑― みんなのGOLF
●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円
24860p.

9位 NEW TAIL CONCERTO
●バンプレスト●アドベンチャー
●98年4月16日●5800円
23320p.

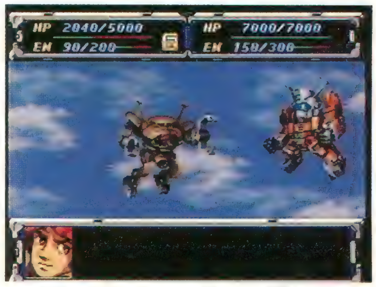
10位 ↓8 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
●ガイナックス●アドベンチャー
●98年4月16日●6800円
22750p.

セガサターン Top10

1位 ↑2 スーパーロボット大戦F～完結編
●バンプレスト●シミュレーション
●98年4月23日●6800円
96050p.

Fシリーズついに完結! ハードな戦場を切り抜けろ

このシリーズでは、もう恒例になっているキャラクター図鑑。各キャラの名セリフや、ロボットの決めセリフが好きなだけ聞けるのだ。すべてのセリフの解説ができる人はスゴイぞ。



2位 ↑5 シャイニングフォースIII シナリオ2 狙われた神子
●SS●セガ●ロールプレイング
●98年4月29日●4800円
47240p.



3Dの町は慣れないと迷いやすい。今回は武器屋などへ行く時は、ガイドが表示されるように。これで3D酔いも少しは解消?

3位 →3 機動戦士ガンダム ギレンの野望
●バンダイ●シミュレーション
●98年4月9日●6800円
29690p.



原作以外の展開も可能な『ギレン』。ある時はオリジナルキャラのゼロ・ムラサメが登場。何者? Zファンなら分かるよね。

4位 ↓1 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
●セガ●アドベンチャー
●98年4月4日●6800円
27870p.

5位 NEW スーパーリアル麻雀P7
●セタ●ボード&テーブル
●98年5月21日●7800円
20370p.

6位 ↓4 ヴァンパイア セイヴァー(4MB拡張RAM同梱版)
●カプコン●格闘
●98年4月16日●7800円
18560p.

7位 NEW バロック
●スティング●ロールプレイング
●98年5月21日●6800円
17530p.

8位 NEW ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
●データム・ポリスター●シミュレーション
●98年4月29日●5800円
14930p.

9位 ↑10 ガングリフォンII
●ゲーム アーツ●シューティング
●98年4月23日●6800円
13510p.

10位 ↓8 プロ野球グレイテストナイン'98
●セガ●スポーツ
●98年3月19日●5800円
11980p.

ニンテンドウパワー ピックアップ

7月のオリジナル新作ソフトは、任天堂より『ZOOっと麻雀！』。実に7年ぶりの、任天堂ブランドの麻雀ソフトです。また今月は、旧作ソフトにも新規タイトルが登場！『タクティクス・オウガ』『ハロー！パックマン』など、全部で6タイトルが書き換えサービスに加わりました。いずれも7月1日より書き換え可能、詳しくはお店で見てみて。

伝説のオウガバトル

●クエスト●シミュレーション●98年7月1日●1000円●FX4、BX16



先日続編が発表になった、ファンタジーSLGシリーズの第一作目。ゲームはリアルタイムで進行するため、緊張感あるバトルが楽しめる。SLGと言っても、システムはさほど難しくなく、手軽に遊べるのが嬉しい。

幻獣旅団

●アクセラ●シミュレーション●書換中●3000円●FX8、BX10



兵士や幻獣を召喚し、戦うSLG。マップクリアごとに敵ユニットを仲間にすることができ、その選択により独自のユニットを作ることができるのが魅力。ファンタジー要素も濃く、その道のファンにはオススメ。

す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー

●バンプレスト●パズル●書換中●1000円●FX2、BX4



おなじみ「ぷよぷよ」の、なぞぷよモードのみを堪能できるソフト。本編はストーリーモードになっており、アルル編、ルルー編の2つが楽しめる。またエディットモードで自分で問題を作成することもできる。

コンビニ・データバンク

デジキューブ ラインナップ

今月その他新作タイトルは、『'98甲子園』が魔法より発売。最近タイトル数が控えめでちょっと物足りないカンジ？ ところでデジキューブは、6月より音楽CDの取り扱いを開始。現在は予約販売のみのようだけど、いずれは店頭販売も実現されるのかな？ ゲームも音楽CDも、新作は店頭のモニターで紹介されます。ぜひチェックを。

XI [sái]

●PS●SCE●パズル●98年6月18日●4800円



画面上にあるサイコロの目を合わせ、並べて消してゆくパズルゲーム。シンプルかつ奥深い戦略ができ、広く深く楽しめる1本。また5人まで遊べるモードは、敵味方おかまいナシのバトルロイヤル。白熱するぞ！

ダブルキャスト ～やるドラシリーズVol.1～

●PS●SCE●アドベンチャー●98年6月25日●4800円



全編アニメによるAVG。見るだけでなく、自分が展開を選択し、物語を体験できるドラマというコンセプトのもと登場。今作は大学生の主人公と、記憶喪失の少女・美月を中心に、サスペンスドラマが展開する。

Brave Fencer 武蔵伝

●PS●スクウェア●アクション●98年7月16日●6800円



サムライ風の少年・武蔵が主人公のアクションRPG。敵の特技を盗む「ゲット・インシステム」を駆使して、数々のトラップをクリアしてゆく頭脳派アクション。また特典に『FFVIII』体験版がセットであることにも注目。

その他のラインナップ

'98甲子園 ●PS●魔法●スポーツ●98年6月18日●5800円	ENIGMA ●PS●光栄●アドベンチャー●98年4月2日●6800円	CLOCK TOWER GHOST HEAD ●PS●ヒューマン●アドベンチャー●98年3月12日●5800円
双界儀 ●PS●スクウェア●アクション●98年5月28日●6800円	わくわくぷよぷよダンジョン ●SS●コンパイル●ロールプレイング●98年4月2日●5800円	DEAD OR ALIVE ●PS●テクモ●格闘●98年3月12日●5800円
FIFA:ROAD TO WORLD CUP98 ●PS●エレクトロニック・アーツ●スポーツ●98年5月14日●5800円	電波少年的ゲーム ●PS●ハドソン●バラエティ●98年4月2日●4800円	ブシドーブレード弐 ●PS●スクウェア●格闘●98年3月12日●5800円
ワールドスタジアム2 ●PS●ナムコ●スポーツ●98年4月29日●5800円	parasite EVE ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月29日●6800円	Winning Post3 ●PS●光栄●シミュレーション●98年2月26日●8800円
スーパーロボット大戦F　完結編 ●SS●バンプレスト●シミュレーション●98年4月23日●6800円	鉄拳3 ●PS●ナムコ●格闘●98年3月26日●5800円	立体忍者活劇　天誅 ●PS●SME●アドベンチャー●98年2月26日●6800円
探偵神宮時三郎～夢の終わりに～ ●PS●データイースト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円	牌神2 ●PS●アクエス●ボード&テーブル●98年3月26日●5800円	プロ野球チームも作ろう！ ●SS●セガ●シミュレーション●98年2月19日●5800円
クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～ ●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円	REBUS ●PS●アトラス●ロールプレイング●98年3月26日●5800円	チョロQ3 ●PS●タカラ●レース●98年2月19日●5800円
ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 ●PS●ティーアンドイー●スポーツ●98年4月23日●6800円	金田一少年の事件簿～地蔵遊園殺人事件～ ●PS●講談社●アドベンチャー●98年3月26日●6800円	ゼノギアス ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年2月11日●6800円
麻雀倶楽部 ●PS●ヘクト●ボード&テーブル●98年4月9日●4800円	プロ野球グレイテストナイン'98 ●SS●セガ●スポーツ●98年3月19日●5800円	バイオ　ハザード2 ●PS●カプコン●アドベンチャー●98年1月29日●6800円
パワーステークス2 ●PS●アクエス●バラエティ●98年4月9日●5800円	将棋最強2 ●PS●魔法●ボード&テーブル●98年3月19日●4800円	スーパーライブスタジアム ●PS●アクエス●スポーツ●98年1月1日●5800円
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ ●SS●セガ●アドベンチャー●98年4月4日●6800円	ファイナルファンタジーV ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月19日●4800円	GTグランツーリスモ ●PS●SCE●レース●97年12月23日●5800円

期待の新作Top10

1位 ドラゴンクエストVII
→1
●PS●エニックス●ロールプレイング
●発売未定●価格未定
1129p.

自分がゲームの主人公になる。それが『DQ』の魅力だった

FC『III』は約380万、SFC『VI』は320万本の売上記録を持つDQ。『VII』ではどれだけの人がプレイするのだろう。そしてPSでの売上新記録は達成できるか？（画面はIIIのものです）



2位 ゼルダの伝説　時のオカリナ
→2
●N64●任天堂●ロールプレイング
●98年秋●6800円
866p.



剣術はリンクの得意技。SFCにあった回転斬りは今回も健在だ。ところでこの技、敵を倒すよりも草刈りの方が楽しいんだよね…。

3位 MOTHER3（仮）
↑5
●N64●任天堂●ロールプレイング
●発売未定●価格未定
411p.



好物や犬の名前を決めるなど、親近感わく設定がマザーの特徴。新しいものは増えるだろうか。マイ自転車に名前、とかどう？

4位 メタルギア ソリッド
↓3
●PS●コナミ●アクション
●98年9月3日●6800円
316p.

5位 ポケットファイター
↑9
●SS●カプコン●格闘
●98年7月9日●5800円
197p.

6位 バッケンローダー
NEW
●SS●セガ●ロールプレイング
●98年8月6日●価格未定
174p.

7位 ポケットモンスター金・銀
↓4
●GB●任天堂●ロールプレイング
●発売未定●価格未定
151p.

8位 Brave Fencer 武蔵伝
↓7
●PS●スクウェア●アクション
●98年7月16日●6800円
139p.

9位 フレンズ～青春の輝き～
NEW
●SS●NECインターチャネル
●アドベンチャー●98年夏●価格未定
134p.

10位 私立ジャスティス学園
NEW
●PS●カプコン●格闘
●98年7月●6800円
120p.

上記のデータは98年6月1日現在のものです。

じゅげむ News Press

最新情報満載!

Topics

SNKが新型携帯ゲーム機「ネオジオポケット」を発表!!

各社から出揃った注目の携帯ゲーム機 98年のヒットはどのマシンが獲得する!?

「ネオジオポケット」10月に発売決定！

ゲームボーイポケットのカラー化、プレイステーションの携帯ゲーム機「PDA」、そしてドリームキャストのビジュアルメモリと、いま携帯ゲーム機はものすごいスピードで盛り上がろうとしている。そして今度はSNKが「ネオジオポケット」なる携帯ゲーム機を発表、10月に発売することを明らかにした。

この「ネオジオポケット」の注目すべき特徴は、ドリームキャストに接続できるという点。ビジュアルメモリとの差別化や、ドリームキャストとどのように接続されるかといった具体的なことは、残念ながら今のところ一切公表されていない。注目の発売は10月を予定しており、専用ソフトは『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズやRPGなど15タイトルが、99年春までに発売されるという。

本体と「つながる」各社の携帯ゲーム機

一気に進化を見せ始めた各社の携帯ゲーム機だが、やはりコンセプトは「つながる」ということにありそうだ。ネオジオポケット、ビジュアルメモリはドリームキャストにつながり、SCEのPDAはプレイステーションにつながる。そしてゲームボーイポケットも、年内中にはN64に接続して遊べるようになるだろう。以前にニュースでお伝えしたバンダイの携帯ゲーム機も、このコンセプトに追随するかが注目となるはずだ。

本体とつながる携帯ゲーム機がどのような「遊び」を見せてくれるのか、98年のヒットは、どうやらこのあたりがカギをにぎっているようである。

セガドリームキャスト



⬆11月に発売が予定されているセガの次世代機「ドリームキャスト」

セガビジュアルメモリ



⬅先行発売が決定しているビジュアルメモリ。ドリームキャストのセーブデータ用アイテムでもあるというのが秀逸



⬆ビジュアルメモリ対応の第1弾ソフト「あつめてゴジラ」



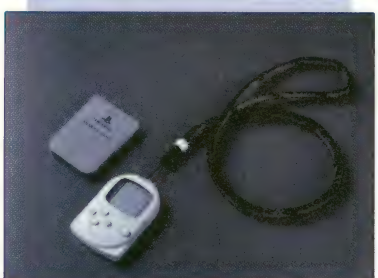
➡「ネオジオ」といえば『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。『餓狼伝説』や『サムライスピリッツ』もぜひ出してほしい!!

任天堂 ゲームボーイカラー



⬅遂に本体デザインが明らかになった「ゲームボーイカラー」。『ポケットモンスター』を、いつでもどこでもカラーで楽しめるようになるぞ

ソニー・コンピュータエンタテインメント PDA



⬆発売日や価格、具体的なソフトといった詳細な情報が、なかなか発表されないSCEのPDA。プレイステーションでどのようなおもしろさが生まれるかが注目だ

ネオジオポケットの仕様

基本性能	CPU　16bit 液晶　2.6型、160×152ドット、モノクロ8階調 システムソフトウェア　世界時計、カレンダー、星占い機能搭載 メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵） 使用電源 単4型電池2本使用 連続動作時間　約20時間（アルカリ乾電池使用時）
寸法	122（幅）×74（高さ）×24（奥行き）
重量	約130g（電池含む約160g）
色仕様	7色
外部端子	通信　有線通信ケーブル用5ピンコネクター 音声　イヤホーン端子 電源　ACアダプター端子
発売時期（予定）	1998年10月中旬
販売価格（予定）	6,800円

Event

まだまだ人気集中

ポケモンが会場を席巻！ 子供のための展示会 ワールドホビーフェア

ジターリング、デジケン 次のブームアイテムも

6月13日、14日、千葉・幕張メッセで子供たちの間で現在流行っている大人気のゲームやホビーなどを集めた「次世代ワールドホビーフェア」が開催され、2日間で延べ12万1千人もの人出で大いに賑わった。

このイベントは「子供のための展示会」をコンセプトに、人気の『ポケットモンスター』、ミニ四駆、ハイパーヨーヨー、ビーダマンほか、3大ゲームメーカーが一堂に会する展示・販売会。

特に『ポケモン』は玩具やカードなど、多くのブースで出展されており、まだまだ人気の衰えはみせない。任天堂のN64用『ピカチュウげんきでちゅう』には、長蛇の列で待ち時間が出るほどの盛況ぶりだった。また、ステージではダンス大会やラジオ「ポケモンアワー」公開録音、そして小林幸子さんによる「ポケモン音頭」などのイベントが催され、ステージのまわりは黒山の人だかりで埋め尽くされた。

親子の接点が世間で危ぶまれている近年、「コミュニケーションツール」としての機能を持った流行のホビーアイテムに、これからも大いに期待したい。



⬅今夏公開される映画のエンディング曲も歌う小林幸子さんが、「ポケモン音頭」を熱唱。会場の子供たちもノリノリだった。夏のお祭りの定番ソングとなりそう



⬆任天堂ブースはポケットカメラを用いたタイトルのほか『F-ZERO X』もプレイできた



⬅子供たちの間でも大流行のトレーディングカードバトル



⬆SCEのブースは『XI[sai]』一色！ サイコロの着ぐるみくんも登場した

Topics

現行機の中で最も安価で高性能のマシン

N64 2度目の価格改定 1万4千円で販売

トップシェア奪回も やはりソフトがカギ

任天堂は7月1日より家庭用ゲーム機「NINTENDO64」を、現行価格の1万6千8百円から2千8百円安い1万4千円で販売する。N64の値下げは97年3月14日に行われて以来2度目。約16%強のダウンとなる。

国内の家庭用ゲーム機市場は、任天堂にとってやや苦しい状況が続いている。N64はタイトル不足もあって国内累計出荷台数320万台（海外1千300万台）と伸び悩んでいるが、今夏には『ポケモンスタジアム』『F-ZERO X』などの注目タイトルの発売が予定されており、同時購入に値頃感を出すために値下げを決めた。これで普及に弾みをつけたいところ。

また、年内投入予定の機能拡張用の周辺機器「64DD（ディスクドライブ）」を前にゲーム機戦略の再構築を図り、ハード機戦線で巻き返しを狙う。



⬆14,000円という値段は、家庭用ゲーム機器としては破格

Campaign

「電車」じゃなくて「電茶」がもらえるよ！

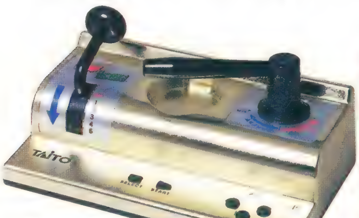
『電茶でGO!』Wキャンペーン実施

プレミアものの逸品 金色に輝くコントローラ

タイトーはPS版『電車でGO!』のミリオンヒット（100万本）を目指して、Wキャンペーンを実施する。期間中『電車でGO!』購入者に店頭でスクラッチカードを渡し、当たりの人に電車を模したデザインの特製缶入り緑茶「電茶でGO!」を1本プレゼントする。賞品はなくなり次第終了。また、当たり、はずれに関わらず、スクラッチカードの裏面に必要事項を明記して応募すると、毎週20名、合計200名に「金のコントローラ」をプレゼント。キャンペーン期間：6月13日～8月17日



⬅電茶は計21万本用意されている。もらえるチャンスは高いぞ！



⬆有無をいわさぬ質感と高級感「金のコントローラ」。通常と同じくプラスチック製

Event

自在にバーチャロイドを操れる猛者募集

『オラトリオ・タングラム』全国大会開催迫る！

人気ロボット対戦格闘『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（セガ）の全国大会が開催される。大会スケジュールは7月19日～8月16日まで店舗大会（全国約4千店舗）、8月30日～9月6日までエリア大会（全国AM施設）、そして9月27日に全国決勝大会（大田区産業プラザPIO）が行われる。頂上を極めるのは一体誰か!?



⬅決勝戦に出場できるのは全国から選びぬかれたわずか64名。並大抵の実力では、まず勝ち続ける事はできない。心して参戦すべし

Topics

航行中は、この夏公開の映画上映もアリ

期間限定空の旅 今年の夏はポケモンと

このたび全日空では7月2日～来年3月末まで、国内線2機に大人気の『ポケットモンスター』のキャラクターが描かれた飛行機「ポケモンジェット」を就航する。機体のみならず、機内に使われる紙コップや座席カバーなどにも『ポケモン』のキャラクターがプリントされている。運航スケジュールFAXサービス（03-5354-2566）



⬆ピカチュウ、ミュウツー、カメックス、プリン……、機体には特に人気の高いポケモンたちがびっしりと描かれている

Event

『アクアノート』の飯田和敏がDJを披露

トリップ感覚『LSD』発表会も趣向を凝らし

5月22日、都内の某クラブで今夏発売されるPS用『LSD』（アスミック・エースエンタテイメント）の完成披露パーティーが開催された。音と映像によるパフォーマンス、DJタイムなど、ゲーム内容が夢の中を自由にさすらうといった従来のものとは一線を画すように、発表会も趣向の異なったものとなった。



⬆制作者の佐藤理氏曰く「『LSD』は『アクアノートの休日』のサイケデリック版」とコメントした

Campaign

花火職人を目指す一風変わったSLG 創意工夫で楽しもう！『花火』コンテスト

「HANA-BI」と共同プロモーションも

PS用『花火』（魔法）のコンテスト。花火プログラムのVTRファイルをコピーしたメモリーカードと、必要事項、VTR名、エリア名、VTRの説明、FAX番号・Eメールアドレス（持っている人のみ）を明記のうえ、下記の宛先まで郵送すると、最優秀賞1名には100万円が贈られる。応募者全員に、ゲームの中では入手できない特別な星セットのデータをプレゼント。応募締切：8月末日

〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10 マジカルビル 魔法株式会社「花火コンテスト」係宛


⬆満天の夜空に打ち上げる色とりどりの花火は夏の風物詩。自分で作った花火を見るのもまたよし

また北野武監督作「HANA-BI」とタイアップキャンペーンを展開。必要事項と、あなたが一緒に花火大会を見たい人の名前と関係、あなたが一緒に「HANA-BI」を見たい人の名前と関係を明記して編集部宛に応募すると、抽選で3名に「HANA-BI」のビデオと『花火』グッズをプレゼント。

Topics

クリエイターのアイデアを具体化する環境提供 SCE全面バックアップ「ゲームやろうぜ'98」

ゲーム制作の経験不問 未経験者も応募可能

ソニー・コンピュータエンタテイメント（SCE）は、クリエイターがユニークで新しい感覚のゲームを創るための制作環境・資金、開発機材のすべてをバックアップする「ゲームやろうぜ！'98」の募集を7月1日より開始。これまで3回の募集が行われ、17チーム、200人のクリエイターがソフトを開発しており、その成果として今夏から来年にかけてソフトが発売される予定。このプロジェクトに合格した者は最高3年間ソフト制作に専念、ソフトはSCEが発売元となって商品化される。

「ゲームやろうぜ'98」応募要項

募集職種	ゲームプランナー／シナリオライター／プログラマー／ゲームグラフィックデザイナー（2D及び3Dのゲーム用グラフィックデータの制作）／CGデザイナー（CGムービーなど、ハイエンドCGの制作）
応募資格	学歴・職歴・性別不問／35最迄。個人又はグループでの応募も可。未経験者も大歓迎。
資料請求方法	官製はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号、メールアドレス（持っている人）、希望職種、本広告を見た雑誌名を記入のうえ、下記宛先まで応募。インターネットによる情報サービスも。【http://www.scei.co.jp/gy/】
宛先	〒107-0052 東京都赤坂8-5-26 赤坂DSビル2F 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント「ゲームやろうぜ'98」資料請求係宛
応募締切	1998年8月31日（当日消印有効）

Event

PS期待の新作ゲームがプレイできる 夏休みに大阪で開催 PSゲームイベント

8月1日、2日、主に夏休みから年末にかけて発売されるプレイステーションの最新ゲームソフトを、一足先にプレイできる「PSゲームフェスティバル in 大阪」が開催される。ステージでは出展タイトルのゲーム大会ほか、各種イベントも予定されている。入場無料。会場：ハービスホール（JR大阪駅、阪神・阪急駅より徒歩5分）



⬆期待の新作を生で体験できる数少ない機会だ。ぜひ足を運んでみよう！

Event

司会は競馬放送でお馴染みの杉本清さん『ミリクラ』制作発表会 競馬関係者続々

6月8日、ホテルニューオータニ東京で競走馬育成SLG『ミリオンクラシック』（バンダイ）の制作発表会が催された。当日、会場にはゲーム誌も含め、競馬誌・一般誌と多数の報道陣が訪れ、メディアの注目度の高さがうかがえた。司会は実況アナウンサーでお馴染みの杉本清さんが担当。軽快なトークで進行を務めた。ソフトの発売は9月予定。



⬆ゲストとして、吉田豊騎手、横山典弘騎手、柴田政人調教師なども駆けつけた

Event

新システムボード「TAITO G NET」も公開 夏まで待てない!? タイトー新作発表会

タイトーは夏休み商戦に向けて、業務用ゲームの新製品内覧会を5月25日、東京・赤坂プリンスホテルで行った。出展されたタイトルは対戦アクション『サイキックフォース2012』、パズル『ランドメーカー』などのビデオゲームのほか、「ソニックブラストマンのジャンケンバトル」などの機器全7種類。



⬆女性ゲーマーに圧倒的な支持を得ている『サイキックフォース2012』

じゅげむ 国際面 World News

世界発！ 新作ニュース 様々な「賞」を生んだ世界最大のエレクトロニクショー

PGL第2シーズンのチャンピオンがE3で決定

AMD が冠スポンサーの、ゲーム・リーグ「Professional Gamers League」第2シーズンのチャンピオンがアトランタE3で決定した（PR Newswire 発）。アクション・ゲーム『QUAKE II』部門の優勝者には「Rosco」ことDanny Alires、ストラテジー・ゲーム『Total Annihilation』部門の優勝者には「Hawk3」ことSean Flanaganが、それぞれ輝いた。二人が手にしたのは総額1万ドルを越える賞金と賞品。集まったゲーマーの羨望を受けたのは言うまでもない。ファイナリスト16人は、『Computer GamingWorld』誌に登場し、自慢の戦略やテクニックを明かすとか。興味のある方はどうぞ。

THQの『WCW』3タイトルが5つもの賞を受賞

THQの3タイトルが、アトランタE3で同時に 5つの賞を受賞（Entertainment Wire発）。The Academy of Interactive Arts and Sciences と『GamePro』誌から「最優秀格闘ゲーム賞」が『WCW vs. NWO: World Tour（N64）』へ、Sony Computer Entertainment のweb サイトが主催する「ユーザーの選んだ最優秀格闘コンソール・ゲーム賞が、『WCW Nitro（PS）』に贈られた。また、『WCW Nitro』はソニーが 50 万本突破タイトルに贈る「プラチナ賞」も、あわせて受賞した。同じく PSタイトルで『WCW vs the world』も 25 本突破タイトルとして、「ゴールド賞」を受賞。シリーズ 3 タイトルが栄冠に輝いた。

●データ提供　GameJapan（http://www.recca.co.jp/）GameJapanは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート！

Campaign

集めろ！当たる！もらえる！キャンペーン カスタマイズも楽しチョロQキャンペーン

N64の初回分には実物のチョロQが！

好評発売中のPS用『チョロQマリン Qボート』のキャンペーン。ゲーム内に登場する艦船140隻+αすべてを集めた時と、すべてのミッションをAランクでクリアしたときに表示されるふたつのシークレットナンバーを官製はがきに記入し、住所、氏名。年齢、性別、電話番号、希望賞品名、ご意見、ご要望を明記のうえ、下記の宛先まで応募。応募締切：9月30日

7月発売予定のN64用『チョロQ64』（タカラ）の初回生産分に、カスタマイズ可能なオリジナルチョロQが同梱される。



⬆キャンペーンの賞品は「キャプテン帽」…15名、「セーラー帽」…20名、「波乗りQボード」…50名、「QボードTシャツ」…300名、「Qボードバンダナ」…624名


⬆ボディは市販されていないブルーメタリックカラー。カスタマイズを追究して最速チョロQを目指せ！

〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16　株式会社タカラ CS事業部「Qボート センキューキャンペーン」係宛

Flash News

Topics
『封神演義』の妲己に扮し安西ひろこTVCF撮り

9月10日発売予定のPS用シミュレーションRPG『封神演義』(光栄)の広告キャラクターに、現在テレビ、ラジオにと引っ張りだこのアイドル・安西ひろこさんを起用。5月22日にTVCF、雑誌のスチール撮影が行われた。安西さんは悪名高き妖妃・妲己に扮し、きらびやかな衣装を纏って撮影に臨んだ。安西さんは朝早くから深夜まで続いた長時間にわたる撮影にもめげず、笑顔で撮影を終えた。



←人々を魅了した妖艶な妲己は、まさに安西ひろこさんのハマリ役といえよう。これからの活躍に目が離せない要チェックアイドルだ！

Event
秘密基地シミュレーション AZITO(アジト)2 発表会

去る6月9日、バンプレスト社内において、秘密基地シミュレーション『AZITO2』が発表会が行われた。これは'97年に発売された人気作『AZITO』の続編。発表会には前作を知っていて、且つ続編に期待をしている者ばかりが集まった。会場では駄菓子が振る舞われた。「あのキャラは登場しないのか？」など熱心な質問と談笑で、終始和やかな雰囲気だった。ソフトは秋発売の予定。



↑仮面ライダーの他、特撮ヒーロー多数登場。制作会社であるアステック21の面々がソフトをプレイながら解説

Topics
デジタルアートを表彰 文化庁メディア芸術祭

CGやゲーム、web、インスタレーション作品などのデジタルアート作品をはじめ、優秀なアニメーションやマンガ作品を表彰する「第2回文化庁メディア芸術祭」の作品募集が、7月1日より開始される。このコンテストは「デジタルアート・インタラクティブ部門」、「アニメーション部門」などの4部門が設けられている。応募締切：10月31日　事務局：03-3535-3501　【http://www.cgarts.or.jp/】



↑前回1部門の大賞に輝いた『Soul Blade』のオープニングムービー

Event
新宿ミロードの壁面にボンバーマン現る！

6月5日と6日に新宿で、大掛かりなイベントが催された。これは新宿の駅ビル、新宿ミロードの壁面に高輝度デジタルプロジェクタを使用して、500インチ相当の画像を投影するというもの。出展作品はフジテレビ系列のドラマ主題歌などの他に『スターソルジャー バニシングアース』(ハドソン)や『ボンバーマンファンアジーレース』(ハドソン)が上映され、通りを行く人々を驚かせた。



↑通り掛かりの観衆たちは、普段見慣れたミロードの壁に大きな映像が写るのを見て驚いていた

Topics
SNKが臨海副都心に大型AM施設オープン

エス・エヌ・ケイは臨海副都心にアミューズメントテーマパーク、ボウリング場などからなる屋内型総合エンタテインメント施設「ネオジオワールド東京(仮称)」を1999年にオープンする。核となる屋外テーマパークには世界初登場となるのは新開発アトラクション9機種を含む10種類のアトラクション。特に地上115メートルという世界最高の高さを誇る大観覧車は新名所として話題十分。



↑施設はゆりかもめの青梅駅と直結している。オープンが楽しみなスポットだ

Event
『バイオハザード』シリーズ今後の展望と新作は？

6月8日、東京・新宿住友ビルでカプコンの看板タイトル・サバイバルホラー『BIOHAZARD』シリーズの戦略発表会が開催された。発表は『バイオハザード』シリーズのマーケティング戦略と今後の展望、そして8月6日発売予定のPS用『バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.』、『バイオハザード2 デュアルショックVer.』の概要について。SS版の移植は現在未定とのこと。



↑写真左の常務取締役・開発本部長、岡本吉起氏は「現在あるホラーシリーズの開発バイト募集中」とコメント

New Goods
流行りのスケルトンタイプキーチェーン「電車でGO！」

運転士となって、電車を運転する大人気キーチェーンゲーム「電車でGO！」(ヒロ)にスケルトンタイプが登場。7月15日に限定2万個が発売される。同製品のゲーム内容は従来のものと同様だが、ボディが最近流行りのシースルーになっており、コレクターズアイテムとしても必携の1品となっている。PS版に同タイトルのゲームも発売されているが、こちらはキーチェンタイプなので持ち運びができ、ちょっとした息抜きにも最適だ。価格：1,000円



←いつでもどこでも運転士気分。電車を思い通りに動かす快感が満喫できるキーチェーン「電車でGO！」

New Goods
リサイクルにも貢献充電器「スーパーチャージャー」

単1～単4電池及びガム形／6P形電池が充電が可能な「スーパーチャージャー」(クマザキエイム)が好評発売中だ。同製品は、充電時間の大幅な短縮と電池の寿命を延ばすという相反する要因を画期的な充電方法で解消した充電器。単3電池を充電した場合、従来品では8時間かかるところを、22分で使用可能となる。また2,000回以上も繰り返し充電でき、リサイクルに一役買ってくれる。価格：12,000円



↑社会問題となっている電池のゴミ公害。この機器でリサイクルに協力だ

Event
トレーディングカードが大集合！ジャパンカードフェスティバル

夏休み真っ只中の8月8日、9日に、お台場にある東京・ビッグサイトで国内外のトレーディングカードが一堂に集結する「第2回 JAPAN CARD FESTIVAL 1998 SUMMER」が開催される。出展メーカーの新作カード、関連商品の展示・先行販売もあるほか、トレーディングコーナーでは参加者たちが自由にカードのトレードが楽しめる。ライブステージやカードゲーム大会などのイベントも盛りだくさん用意されている。



←君の探している貴重なレアカードもトレードできるかも!? カードファンは足を運んでおいて損はないぞ！

Event
絶大人気『センチ』ファイナルコンサート

5月10日福岡からスタートした『センチメンタルグラフティ』5大都市全国横断ツアーが、8月16日の東京・中野サンプラザでファイナルを迎える。SS版発売以前からPら活動してきた「SG girl's」12人揃ってのライヴもこのコンサートをもって見納めとなるので、ファンの人は絶対に見逃せないぞ。7月4日からチケット発売。料金：4,800円

Topics
ヒューマン・アカデミー短期集中講座新設

ゲームスクールでお馴染みの「総合学園ヒューマン・アカデミー・名古屋校」に短期実践構座が新設される。期間は3～6ヶ月、週1～2日の予定。新設講座は「声優・ナレータ養成講座」、「フィギュア制作マスターコース」、「3DCGアニメーションマスターコース」など、全7講座用意されている。問い合わせ先：052-262-3277

Topics
クリエイター養成校に業界大手3社が出資

次代のゲームクリエイター養成校として知られる「デジタルエンタテインメントアカデミー」は、新たにマイクロソフト、ティーアンドイーソフト、テクモの3社から出資を受けることになった。今回の出資で同校はOS、出版などの幅広いジャンルの企業が参加することになり、質の高い教育と実習で有能な人材の発掘と養成に務める。

Topics
大手メーカー5社中古販売訴訟

6月12日、カプコン、コナミ、スクウェア、ソニー・コンピュータエンタテインメント、ナムコの5社が、「ファミコンショップDO！」の名称で販売を行っている株式会社ドゥーに対し、ゲームソフト中古販売に対する頒布権訴訟を起こした。これは『パラサイト・イヴ』『鉄拳3』など各社の代表作品5種の中古販売の差し止めと破棄を求める訴訟。

一歩先ゆくアメリカのゲーム事情を探れ!!

ゲーム探偵団『アメリカ新作ゲームの旅』


初めてE3の会場に立つじゅげむスタッフ。左から編集・酒井、プレイステーション・ビートでおなじみライター・元宮秀介氏、E3取材担当編集・小島。3人とも日本では見られないゲームにいささか興奮気味。
構成・文／小島幸博　写真／早崎太朗

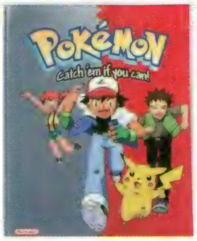
ついに来たアメリカはアトランタの地へ!　なぜかって？
毎年この季節になるとE3が開かれるから。パソコン、コンシューマーのゲームが一同に会すこのイベントに、じゅげむの特別取材班、通称"ゲーム探偵団"が潜入。果たしてその成果はいかなるものか!?



E3って何ぞや？

日本でゲームショウがあるように、世界のテレビゲームが集まった華やかなイベントのこと。E3とは(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)の略で、主にPSやN64のようなコンシューマーゲームや、パソコンゲーム、それらにまつわる周辺機器が展示される。開催地はロスやアトランタとアメリカであることが多いが、シンガポールなど世界展開も考えられている。

アメリカにPOKEMON旋風吹き荒れる!?


➡アニメの放映も決まったポケモン。日本では大ブームの商品とのことで注目度は高い。気になるモンスターたちの名前はピカチュウはPIKACHUのままだが、ヒトカゲ→CHARMANDER、カビゴン→SNORLAX、ナッシー→EXEGGUTORとかなり様変わりしている


⬅E3ショウ前日にホテルで行われたレセプション。ニンテンドウ・オブ・アメリカの社長が『POKEMON』の投入を高らかに宣言


⬆バージョンは赤と青の2種類。『POKEMON PIKACHU(日本版：ポケットピカチュウ)』も同時発表

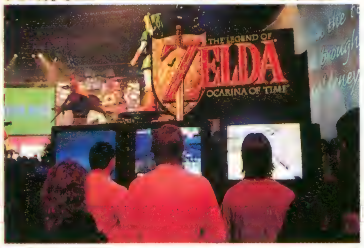

⬅ずらり並んだピカチュウグッズ。アメリカでは早くも「なんだこのかわいいヌグルミは?」と話題に

E3で会見!! ゼルダらしさを詰め込んでいます


任天堂　情報開発部部長
宮本　茂

ゼルダはまだ完成していません。システムは95%、完成度は70%といったところでしょうか。ネタをたくさん書き出して、「ゼルダらしさ」を抽出するという作業を繰り返しています。ブラックホールにものを放り込んでいるような感じで、いろんなアイディアが詰め込まれていますよ。発売は秋になると思います。

完成間近のZELDAにHOTな視線!!


⬆完成度75%という『ゼルダの伝説　時のオカリナ』。作り込みの凄さは群を抜いていた

NINTENDOの神通力、なお続く!! 驚異の新アイテムが連発


まずは堂々としたブース構えで目立つ任天堂。N64の海外での売れ行きは好調で、マーケットも安定している。『ゼルダの伝説　時のオカリナ』、GAME BOY COLOR（仮称）、そして『POKEMON(ポケモン)』の投入とまだまだ勢いは衰えていないようだ。

ついにお披露目!!"GAMEBOY COLOR"


➡ゲームボーイカラーの本体はなんとパープル。微妙にアールがついており、かなり大人っぽい。単3電池を使用。今後発売予定のカラー対応ソフトは32000色中56色同時発色可能。これまでのゲームボーイソフトはすべて4～10色のカラー表示になり、カラー対応のソフトを従来のゲームボーイで遊ぶこともできる(ただしモノクロ表示となる)。


⬅会場で唯一画面表示されていたゲームボーイカラー(仮称)。色がつくだけでかなり新鮮。後日発表された価格は8900円、日本での発売は9月下旬。対応ソフトは2本同発予定

輸入希望!! 日本未発表の奇妙なゲームたち～PS編

さすがに海外だけあって見知らぬタイトルもチラホラ。PSの変わり種だけ集めてみたぞ。

DEAD BALL ZONE


ロボットがボールを奪い合いゴールする未来スポーツ。何体もの敵を貫くスーパーシュートを撃つ。

⬆フォーメーションで戦略を変える。見た目はかなり地味だ

SPYRO THE DRAGON


可愛いドラゴンが城、森、洞窟など冒険するファンタジーアクション。色鮮やか。

⬆妖精が道案内。どこかで見たことあるような……

NINJA : Shadow of Darkness


忍者が主人公の3Dアクションゲーム。刀、斧、鎖ガマなどを武器にトラップを乗り越え突き進む。

⬆爆弾で壁に穴を開けるなど忍者らしからぬ側面も



第1回IDSA (Interactive Arts and sciences)開催!! Hall of Fameを宮本茂氏が受賞

今年のE3では初めてIDSAという催しが行われた。さしづめゲームのアカデミー賞といったところ。日本でもおなじみの作品が続々と受賞した。

おもな受賞作

●最優秀音楽賞	『PARAPPA THE RAPPER』
●最優秀技術賞	『007 GOLDEN EYE』
●最優秀美術賞	『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』
●最優秀インタラクティブデザイン賞	『PARAPPA THE RAPPER』
●アクションゲーム・オブ・ザ・イヤー	『007 GOLDEN EYE』
●アドベンチャーゲーム・オブ・ザ・イヤー	『FINAL FANTASY VII』
●ファイティングゲーム・オブ・ザ・イヤー	『WCW vs NWO:World Tour』(N64)
●レースゲーム・オブ・ザ・イヤー	『DIDDY KONG RACING』
●ロールプレイングゲーム・オブ・ザ・イヤー	『FINAL FANTASY VII』
●スポーツゲーム・オブ・ザ・イヤー	『International Superstar Soccer』(N64版 実況ワールドサッカー3)
●ロールプレイングゲーム・オブ・ザ・イヤー	『FINAL FANTASY VII』
●ゲーム・オブ・ザ・イヤー	『007 GOLDEN EYE』
●Hall of Fame(名誉の殿堂)	宮本茂



⬅名誉の殿堂に名を刻む最初の職人、宮本さん。日本のテレビスタッフも取材に来ていた



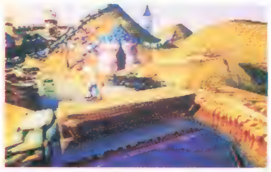
➡ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞の『007』。レア社の開発スタッフも思わず手を振る

プレイステーション人気蔓延!! メジャーキャラ総出演でSONYの貫禄



どのブースに行ってもかならず1作はPSタイトルがある、というほど安定ぶりのプレイステーション。SONYブースには各メーカーから選りすぐりの作品が展示され、なかでも『クラッシュバンディクー』最新作や、『トゥームレイダー3』が大注目だった。

クラッシュ3はタイムスリップする!!



⬅明るい色使いの"3"。とにかくグラフィックがキレイなった

⬇新アクションも追加され、よりコミカルに飛び跳ねる



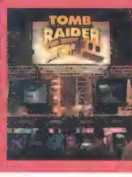
E3で発見!! ひと足お先の新作ゲームたち

ナムコブースでは『PAC-MAN 3D』というビッグタイトルがさりげなく展示されていた。EIDOSブースでは『TOMB RAIDER III』のレイラが大人気。『MORTAL KOMBAT 4』がPS、N64ともに話題になるなど、日本とはひと味違うラインナップを見ることができた。



⬆PSの3Dアクション。ミス時の表情が昔のままなのがGOO

⬇日本と違って美少女ゲームは皆無。でもレイラはアイドルだ



ミリオンヒットなるか?日米の話題作も続々登場



➡『DEVIL DiCE』。日本タイトルはもちろん『XI(サイ)』



⬅『Hot Shots GOLF』。何の変哲もない『みんなのGOLF』



➡なんとスパイスガールズのダンスゲーム『SPICE』。欲しい〜

Japan GAME、万歳!!

アメリカ新作の旅、いかがだったでしょうか?印象に残ったのは、日本のゲームは確実に向こうで受け入れられてるというコト。IDSAの授賞式で宮本さんが登場したとき、会場にいるみんなが立ち上がって拍手を贈るなんてシーンがあってグッときてしまいました。文化的には日本なんて尊敬されているはずないのかもしれいけど、ゲームにおいてはきっとアメリカも一目置いているに違いない。そういう存在である「テレビゲーム」って結構誇りに思えてくるよね。

偉大なアメリカが生んだ物欲集合!!

ゲームの周辺機器も展示されていた。アメリカならではの変テコグッズのオンパレード!

GLOVE CONTROLLER



➡腕にはめて使う。十字キーの代わりに手首で動かし、指先のボタンを押す。片手で何でもプレイできるが、まず格闘には不向き

SCORPION



⬆PS & SS用のガンコントローラー。銃社会アメリカのこだわりを感じる一品

TOPDRIVE PRO



⬅PS、SS、N64対応のハンドルコントローラー。もちろんペダル付き

STAR WARS UNIT

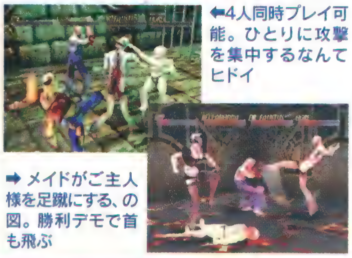


⬅パソコンのキーボードに直にかぶせるコントローラー。STAR WARSのミレニアムファルコン号内部を模しており、R2D2を動かすことで移動、チューバッカを動かすことで砲撃など超ユニーク

じゅげむウラの7本!?

色気ムンムンのメイドや、奇形のモンスター人間が暴れまくる残虐格闘。血飛沫は出るは、腕はもげるはで発禁スレスレの作品。18歳以上プレイ化の指定を受けている。

thrill kill



⬅4人同時プレイ可能。ひとりに攻撃を集中するなんてヒドイ

➡メイドがご主人様を足蹴にする、の図。勝利デモで首も飛ぶ

CARDINAL SYN

甲冑に身を包んだ騎士やリザードマンが登場する剣術格闘。空中コンボもあり、よくできている。



⬆いかにもアメリカのヒロイックファンタジーな世界

Shau-Lin

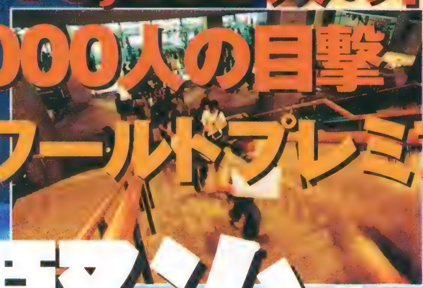
少林寺系格闘アクションもの。漢字があちこちに使われ、アジア方面で制作された様子。



⬆かなり肉感的な主人公(女性)。それにしても1対3とは









フォトドキュメンタリー

10,000人の体験
3,000,000人の目撃
D2ワールドプレミアムショウ

飯野賢治とWARPの長い1日

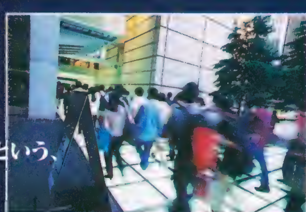


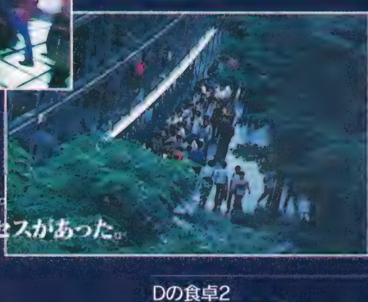












ワープがまた、やってくれた!
98年5月23日。東京・有楽町、国際フォーラムにて、
ワープは新作ソフト『D2』の発表会を開催した。
入場無料、5000人のキャパシティを持つ会場で行なうという、
ゲームの発表会としては前代未聞の大規模だ。
ところが、その規模を上回るユーザーのリアクション!
なんと会場には、徹夜で入場を待つ観客が出現。
予想以上の観客の動員数に、急遽19時から「追加公演」を行なうことになった。
さらに、この発表会はNTTの新技術により、インターネットを介して全世界に発信。
国内最大のNTTのサーバーを持ってしても、処理しきれないほどの数多くのアクセスがあった。
全世界でのべ300万人が目撃したという『D2』発表会。この歴史的なイベントを、
じゅげむ取材班は早朝から密着取材。
あの会場の灼けつくような熱気と興奮を感じてもらいたい。

取材・構成／志田英邦、レッカ社&じゅげむ編集部
撮影／殿村誠士

Dの食卓2
●98年冬発売予定
●ワープ
●アクションアドベンチャー
●ドリームキャスト
●5,800円(予価)

D2発表会　プログラム

発表会（1回目）
15時会場
16時開演

●オープニングムービー上演
●D2メインテーマ演奏
●飯野賢治、実機による『D2』プレゼンテーション
●セガ入交社長による『D2』への期待の言葉
●西城秀樹ライブ

追加公演
18時開場
19時開演



98年5月23日、東京、快晴、気温23度　ワープの長い1日が始まる。



↑会場の前には、整理券を手にするための長い行列ができた。国際フォーラムにおいて、こんな行列ができるのは珍しいそう



←まだ開場まで数時間あるというのに、待ちきれないファンが会場付近にあふれかえる

22日　23：30
決戦前夜の会場



←前日深夜、早くも50人以上の観客が並ぶ。会場側は急遽、指定席券の配布を決定

23日　06：30
ついに決戦当日



←早朝、会場入口には人だかりができる。この時点で、250枚ものチケットを配布

10：30
いよいよ行列ができる



←ついに入口付近では行列ができてしまう。現在、入場予定者数1400人突破

11：50
5000人分のチケット配布終了



←午前中に、すべての指定席券を配布してしまう！　しかし、観客は増える一方

12：05
追加講演、開催決定



←ワープ側の厚意により、なんと18時より2回目の発表会を開催することが決定

その頃、ステージでは……

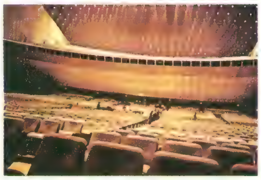
11：00〜14：00
テクニカルリハーサル開始



←舞台装置を動かす、最後の確認。ステージの上を何人ものスタッフが走り回る



→観客席の中央には、舞台監督と照明のオペレーターが座る。一同、真剣な表情



←5000人を収用する観客席。この広大な場所が数時間後、人で埋め尽くされる

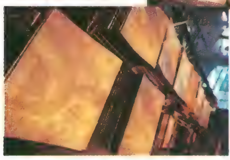
その頃、受付では……

12：00
祝の花飾りが届く



→セガ入交社長を始め、様々な方からの花が会場を飾りたてる。いよいよ準備は整った





→↓会場ロビーではじゅげむ臨時増刊「D2公式ファンブック」を販売。唯一の『D2』本ということもあって、瞬く間に行列ができる



13：00
嵐の前の静けさ

→↓並び疲れたのか、地方からでてきた観客の中には会場入口で座り込む人も。ぐっすり眠っている人もいる。のどかな昼下がりだ





15：10
ついに開場





↑予定時間よりわずかに押して、ついに開場。座席へ一気になだれ込む、人、人、人。みんな興奮を押さえきれないようだ

16：00
客席は超満員に……



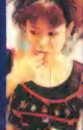
↑客席ではオペラのアリアが流れている。何かが起こる前の奇妙な興奮状態が、会場全体に立ち込める

私も『D2』を見に来ました
会場に姿を見せた各界著名人の声



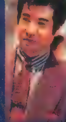
ミュージシャン／タレント
ピエール瀧さん

「今回は新ハードということもあるし、パナソニックのハードがなくなってしまったということもあるし、いろんな事件を乗り越えて発表されるゲームなので、すごく期待しています」



アーティスト
カオルコさん

「飯野さんとは毎日放送の番組のオープニングアニメを作った関係で知り合いました。今回は、飯野さんという人がどんなことをするのかを、見てみたいと思っています」



俳優
藤岡弘さん

「飯野社長がいつも新しいことをしようとしている姿勢はすごく理解できます。今回は今までにないような、新しいジャンルの開拓を期待しています」



ゲームクリエイター（セガ）
水口哲也さん

「いつも時代にショックを与えてくれる存在として、飯野さんを尊敬しています。『D2』が時代にどんな提起をしてくれるのか。期待しています」



ゲームクリエイター（ハーフム）
飯田和敏さん

「Yo For it ヨーヨーもいいけど、俺も『D2』やりたいな。頑張ってくれ！」

「ワープ！ ワープ！ ワープ！」暗転と同時に会場からわき起こるワープコール

16：10 『D2』発表会開演

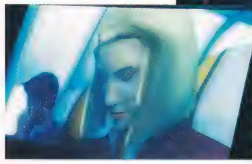


⬅会場は暗転。観客からのワープコールの中、オペラ「カルミナ・ブラーナ」が大音響で流される。ついに発表会が開演

『D2』オープニングムービー披露

➡ハイクオリティの『D2』のオープニングムービーが披露される。圧倒的な映像美に、観客からため息がもれる





⬅ローラの表情の豊かさは、このオープニングムービーの中でも印象的な部分だ

D2メインテーマの演奏



⬆ピアノ・飯野賢治、バイオリン・佐藤まどか、チェロ・神田朋子のトリオによる『D2』メインテーマの演奏。繊細なその楽曲に心打たれる

ヒデキ熱唱「傷だらけのローラ」



⬆ラストには西城秀樹が登場。松任谷由実による新曲「2Rから始めよう」を初披露、そして「傷だらけのローラ」を熱唱

飯野賢治が「ドリームキャスト！」と叫ぶ



➡飯野賢治による『D2』プレゼンテーション。「長い間ハードの名前を言えなくてすみませんでした。D2のハードはドリームキャストです！」

飯野賢治本人による『D2』実演

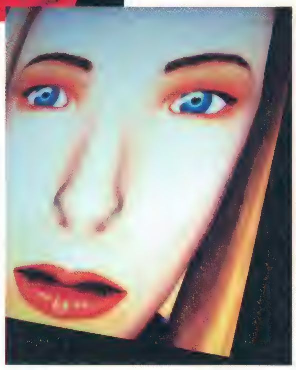
➡このイベント、最初のクライマックス。飯野賢治による『D2』実演。雪山を歩くローラに観客の目は奪われた





⬅コントローラで『D2』のロゴを拡大、縮小、1/60秒で高速回転させる。ドリームキャストのパワーに愕然

➡ゲーム中も、リアルタイムでローラの表情が変化する。飯野賢治の呼びかけに応えて表情を変えるローラ。会場が笑いに包まれる



セガ入交社長が『D2』への期待を語る



⬆「飯野君、『D2』は11月に発売されるよね！」入交社長が舞台のソデにいる飯野賢治に聞く。「たぶん！（笑）」と飯野賢治

フィナーレは白い雪の中で……

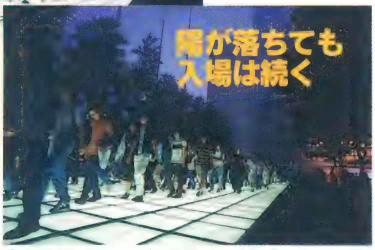


⬆いよいよエンディング。雪が舞うステージで、飯野賢治が深々と頭を下げる。温かい拍手が会場全体から巻きおこる

18：10 追加公演の入場がスタート



⬅1回目の余韻も収まらぬまま、2回目の入場が始まる。今回も観客は5000人。トータル10000人が発表会を体験することになる



⬆会場側のスムーズな誘導で1時間弱で入場完了。最後の観客が入場したときにはすでに陽が落ちていた。だが、ワープの長い1日はまだ終わらない

21：10 祭りの終り……撤収



⬅追加公演も無事終了し、会場の撤収作業が始まる。会場の明かりは次々に消され、とうとうイベントは終了だ

23：00 インターネットライブ



⬅インターネット上で、今日の発表会が再放送される。NTTの新技術「Ponta-kun」によるインタラクティブ・ライブである。この放映でワープの1日はフィナーレを迎えた

数字で検証するD2発表会

動員数1万数千人

今回のイベントを体験した観客の総人数。1本のソフトが行なった発表会としては前代未聞の動員数だ。我々が取材したところ、石川県から夜行列車でやってきたファンもいた。ファンの声は今号の『D2タイムズ』で掲載。

アクセス数　数十万件

NTTのインターネットライブのアクセス数。ちなみにこのシステムは97年の12月に超人気グループ「スピード」がインターネットライブを行なったシステムと同じモノ。ワープ＝スピード!?。

サテライト会場4カ所

NTTのPhoenix projectにより、地方でも同時にイベントが行なわれていた。場所はSEGA東京ジョイポリス、名古屋NTTマルチメディア情報館PLA-NET、大阪NTTマルチメディアワールド日本橋、福岡NTT夢天神。地方イベントの観客の総動員数は5000人。

発注した特製ローラ人形の数10000個

万が一に備えて、観客全員に無料配布されるローラ人形は予定来場者数の2倍、10000個生産されていた。まさに備えあれば憂いなし。

ファイナルファンタジーVIII

情報公開第2弾!!

召喚獣はガーディアン・フォースとなり、運命のバトルが幕を開ける!!



DATA
●プレイステーション●スクウェア
●ロールプレイング●今冬発売予定
●価格未定(CD-ROM枚数未定)

FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII

前号で衝撃的な初公開を果たしたファイナルファンタジーVIII。今回は新たに判明した召喚獣、魔法の秘密を中心に紹介してみたい。

構成・文/里田実彦
前川陽子
小島幸博

新システム『ドロー』魔法を抽出して解き放て!!





まずは復習 二人の主人公が織りなす物語 超進化したグラフィックに注目

さる5月15日、正式に記者発表されたFFVIII。そこで明らかにされたのは、VIIIを遙かに上回る美しいグラフィックと二人の主人公の姿だった。主人公の名前はスコール・レオンハートとラグナ・レウァール。この二人が住む二つの世界が微妙に絡み合って物語が進んでいくようだ。画面写真などからそのSF的な世界観が、さらに、召喚獣の登場、ATBの採用などが現在までに判明している。



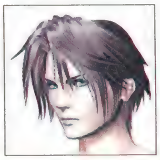
➡天空に向けてそびえ立つ未来都市。FFでは珍しい明るい色調が目に付く



⬆通常画面でもキャラクターは八頭身で描かれる



⬅ラグナ・レウァール
身長181cm、27歳。義理人情に厚い正義のジャーナリスト。元軍人。



スコール・レオンハート
➡身長177cm、17歳。無表情、無口で非社交的な性格。必要以上に喋ることを極度に嫌う。

新情報Ⅰ 新魔法システム登場 『ドロー』で敵の魔法を抽出!!

FFⅧにおいて、魔法を使うには、まず「ドロー」によって、敵モンスターから魔法を抽出しなければならない。つまり、魔法は固有の能力ではなく、あくまでもモンスターから魔法構成要素を取り出し、解放するもの。ドロー出来れば、誰でもどんな魔法でも使えるということになる。同時にMPという概念が無くなり、魔法はストックしている個数だけ使用可能になる。







➡ドローする相手を選択し、どの魔法をドローするか決定。そのまま放てば一気に敵を攻撃できる。敵の中には複数の魔法をドローできるものがいるようだ

はなつ

ドローした魔法をその場で「はなつ」。その場合は「はなつ」相手を選択する必要がある。ドローだけで1ターン消費しないところがスピーディだ



新コマンド『ドロー』とは？

万物から抽出される力＝FFⅧの魔法。その構成要素を抽出するコマンドが「ドロー」だ。ドロー後、そのまま「はなつ」事もできれば、ストックすることも可能である。

ストック

ドローした魔法を使用せず、ストックする。ストックされた魔法は後の戦闘で使用可能。しかも、どうやら他の利用方法があるようだが…







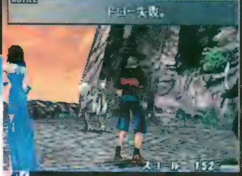
⬆⬅ドローしたターンで攻撃せず、魔法をストックすることも可能。ストックした魔法は別の利用方法もあるらしい。まさか「調合」とか？

ドローは失敗することもある

モンスターによってドロー出来る魔法は違う。中にはレアなものも存在する。レベルの高い魔法やレアなものはドローに失敗することもあるようだ。

ドローが失敗すると何も得ることが出来ない。成功率を上げることは出来るのか？





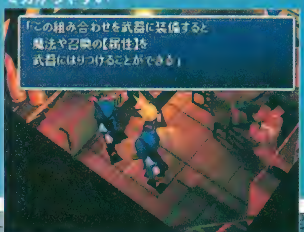
回復系魔法もドローする。そのまま放たねばならないピンチもあるだろう

ココが違う！『Ⅶ』と『Ⅷ』 徹底比較考証 魔法編

『Ⅶ』の魔法はマテリアの力

Ⅶは、マテリアを装備することで魔法が使えた。他に「カウンター」などのアビリティ能力や召喚獣のマテリアもあり、組み合わせにより独自の戦略ができる。Ⅷにジョブシステムはないが、その中のアビリティシステムは、別々の3つの要素を融合することで発展した。それがマテリアである。

⬆武器と防具で効果が変化する物も。簡単で分かりやすい

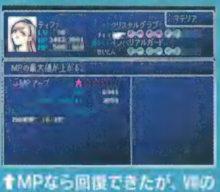


『Ⅷ』はMPの概念がなくなる？

「ダブル」という魔法があることから、Ⅷにもアビリティはあると考えられる。だがいつ使うかの判断が必要となり、戦略は高度になりそう。そしてこれにより、おそらくMPの概念がなくなるのでは？ MPは召喚にも使われているが、どのように変化するのだろうか。



⬆Ⅶとは違い魔法はドローする。並の人にはできないと思うが…



⬆MPなら回復できたが、Ⅷの魔法は使うとなくなってしまう

小論 シリーズ全体から見た『Ⅷ』 姿を変え、継承されてきた「クリスタル」と「魔法」

FFにおいて、クリスタルと魔法のつながりは深い。Ⅵ以降は登場しないが、代わりに魔石があり、Ⅶはマテリアがある。それらは魔法の源だけでなく、自然と平和の象徴でもあった。Ⅷは現段階では登場していないが、何らかの形で表れる可能性はあるかもしれない。



⬆クリスタルは自然と平和の象徴でもある。失えば世界破滅につながる

新情報II

召喚獣の新しい形態 ガーディアン・フォース(GF)出現

FF VIIIでは「召喚魔法」は存在しない。召喚獣は「ガーディアン・フォース(GF)」と呼ばれ、コマンド「GF」で呼び出される。どうやら、各キャラクターの「守護神」的な存在として登場することになりそうだ。また、複数のGFを所有できること、GFにヒットポイントが存在しダメージを受けると戦闘不能に陥ること、また成長することが判明した。今までの召喚獣とGFは姿は似ていても別の存在と考えた方が良さそうだ。

新コマンド『GF』とは？

バトル中にコマンド「GF」で召喚獣を呼び出せる。召喚には時間がかかるが、召喚後はそのGFがバトルを引き継ぐ。GFは一定の体力を持ち、ダメージを受ける。特殊能力で敵を攻撃し終えるとGFは姿を消す。1バトルあたり何体のGFを召喚できるかは未定。









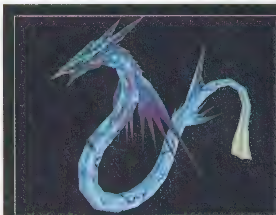


GFを召還した段階でウエイトタイムゲージの色が変わり、GFのヒットポイントが表示される。召喚完了前にGFが倒されると召喚できない



召喚獣が成長する!? 「GF」の意味合いとは？

その名の通り、キャラクターの守護神として登場するのか？ GFはその入手方法や数などはいっさい不明。ただし、GFが成長するということらしいので、育成ゲームの要素も見受けられる。召喚獣を育てる、というのはなんとも魅力的なことではないだろうか？


成長することでGFは強力になっていくということだが…

テクスチャーで凄みを増した壮絶なバトルシーン

あらゆるオブジェクト、キャラクター、モンスターにテクスチャー処理が為されるVIII。バトルシーンでもその臨場感は倍加される。



⬆敵キャラや背景まで綿密に描き込まれたテクスチャーが迫力満点



⬆敵とのスケールも大体あっているようだ。敵からの攻撃が…

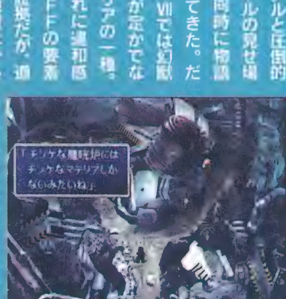

⬇ど派手な効果も迫力一杯に表現される
⬅攻撃効果のエフェクトが始まる



徹底比較考証 召喚獣編

幻獣の存在理由がない『VII』

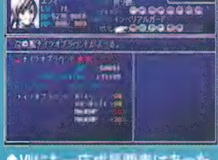
美しいビジュアルと圧倒的な攻撃力で、バトルの見せ場となる召喚獣。同時に物語にも深く関与してきた。だが意外なことに、VIIでは幻獣の存在する理由が定かでなく、単なるマテリアの一種。プレイヤーがそれに違和感を感じないのはFFの要素として定着した証拠だが、道具でしかない召喚獣は少し味気ない気もする。



➡タイタンのマテリアは非力扱い。幻獣の威厳はどこへ？

『VIII』のGFは大切な仲間

GFは数々の新要素が加わり、使い方が魔法とは区別された。魔法が安定して使えないVIIIでは、頼みの戦力なのかもしれない。バトルも自然とGFを重視したものになるのでは？ また成長することで愛着もわく。GFは大切な、パーティーの一員となるのだ。



⬆VIIにも一応成長要素はあった。召喚回数が増えるだけだが…



⬆利用頻度の低い召喚獣も強く？ 最強チョコボも夢じゃない

シリーズ全体から見た『VIII』

小論 FFにおける「幻獣」の在り方が変化する予感

FFの中で幻獣の位置づけは毎回変化している。シリーズ初期は比較的神話に忠実で、彼らは人間など遠く及ばない偉大な存在だった。III以降は召喚獣となり、ついにVIIIでは「力を貸す」から「守護するもの」へ。より親近感をもてる形で、描かれることになりそうだ。


⬆IVの地底にある幻獣界。人間を嫌うが、召喚獣として力を貸してくれた

新情報III

主人公スコールが所属する謎の組織『GARDEN』の正体は？



VIIでは「神羅」という巨大企業が登場したが、VIIIでは、「GARDEN」という組織が登場する。これは企業体ではなく、私立の兵士養成学校で、卒業生は各国軍でエリートとして活躍しているらしい。主人公の一人、スコールはこのGARDENの関係者らしい。卒業生なのか、現役の学生なのか、どちらにしろ戦闘のエリートであることは間違いなさそうだ。

GARDENとは？

各国政府から独立した私立兵士養成学校。卒業生は各国軍に迎えられ、実際に各軍の中枢に多くのOBがいる。卒業試験は年2回、19歳までに合格できないと放校処分になる。入隊先は各国とGARDENで決定され、卒業生の希望が受け入れられることはない。厳格で歴史ある学校のようだ。



いかにも精鋭戦士といった趣のスコール。そういえば『VII』のクラウドも優秀なソルジャーだったはず……

ガンブレードの特殊効果を発見



ガンブレードの特殊効果「連続剣」が公開された。タイミングを合わせて操作すれば与えるダメージが倍増するという。その特殊攻撃の発生条件はまだ不明だが…。



↑連続剣が発動すると画面左下にアクションゲージが登場する



↑敵に斬りかかるスコール。アクションゲージの動きに注意しながら…



↑タイミングを合わせて引き金を引くと敵に与えるダメージが増加する

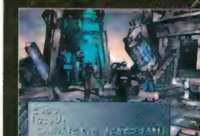
▶GARDENの紋章

➡西洋の十字架と東洋の陰陽図を合わせたかのようなデザイン。荘厳であるためどこか宗教的な感じが





VIIIに登場したビックス、ウェッジの同名キャラもゲスト出演



VI、VIIに続き冒頭でこのふたりが登場。どう絡んでくるのだろうか？



SeeDとは？

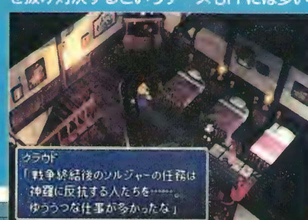
GARDEN卒業生の中でも特に優秀な者は、特殊部隊SeeDに入隊する。SeeDはGARDEN直属の特殊部隊で、各国の要請に従って、要人警護、暴動鎮圧などの任務に就く。

徹底比較考証 設定編

目的が明確なVIIの神羅。VIIIは？

FFでは、軍事力を持つ国が世界侵略を進めるケースが多い。VIIでは国家でなく、神羅という企業がそれを行った。また「主人公は神羅に対抗」という構図が最初からあったため、分かりやすい。一方VIIIの「ガーデン」は、一見したところ中立組織だ。どんな団体が、何の目的で設立したのだろうか？

↓かつて神羅側だったクラウド。主人公が軍を抜け対決するというケースもFFには多い

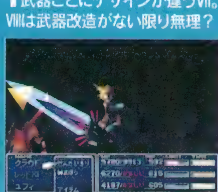


武器はキャラの個性の一つに

VIIのクラウドの大剣は見栄えを優先した結果だそうだが、非常に印象的だ。VIIIではさらに細かな特徴を持たせ、もはやキャラの一部となっている。当初タイトルロゴ後ろにはガンブレードの絵が入る予定だった。主人公のトレードマークとして意識していた証拠かも。



↑武器ごとにデザインが違うVII。VIIIは武器改造がない限り無理？



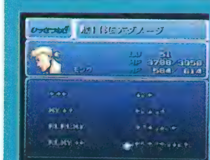
↑VIIでは、リミット技に各キャラの攻撃の特徴が現れていた

小論

シリーズ全体から見た『VIII』 アクションコマンドは過去のFFにもあった

FFのアクション攻撃は、VIのマッシュが初。格闘技を出すためには、格闘ゲームのようなコマンドを入力するのだが難易度は高め。

そういえば、VIIIのRボタンもちょうどトリガーを引く指の動きと同じ。偶然かもしれないが、簡単で理にかなった（？）操作法である。



↑VI、マッシュの必殺技。リアルタイムの入力が必要だ

新予想

情報公開第2弾を受け、本誌特別取材班が『VIII』をまたもや徹底検証!!

FF R
Final Fantasy Resarchers

結成！FFR
ファイナルファンタジー・リサーチャーズ



■スクウェア担当編集者
小島幸博
97年6月号で『FF VIIを哲学する』を書き上げたほどのファン。



■攻略担当のやり込みライター
前川陽子
独身なのになぜか主婦扱いされるライター。『チョコボの不思議なダンジョン』のドル君好きで有名。



■鬼のスクウェア番ライター
里田実彦
スクウェア見つめて30年（嘘）。スクウェアあるところに彼の影あり。

召喚獣の新たな形態であるガーディアン・フォース、今までとはひと味違う魔法のドローといったシステム面が僅かながら明らかになった。そこでFFRでもその点に焦点を当て徹底的かつ自分勝手な予測を行う！

敵から魔法を抽出する「ドロー」の秘密

小島　今回はシステム面で明らかになったことがありますね。魔法と召喚獣。まずは、魔法からいってみましょうか。

里田　一応、「世の中のありとあらゆるものに内包されている力を抽出する」らしい。つまり、敵からドローするだけじゃないかもしれないな。例えば特殊なアイテムからドローするとか。

小島　「ストックした魔法は戦闘以外でも使用できる」っていうコメントも気になる。魔法を合成してより強力な魔法を作るとか。『V』のジョブ「薬師」（注①）を思い出すな。

里田　武器に魔法を合成して魔法剣みたいな効果を生み出すかもしれない。

前川　ガーディアン・フォースに食べさせて成長させるとか、それに近いのは『バハムート・ラグーン』（注②）でしたね。

里田　とにかく、魔法が魔石やマテリア、職業から分離されて、一種のアイテムになったことは注目すべきだな。今までの魔法は超能力みたいなものだったけど、あくまでも誰でも使える手榴弾みたいなものになったわけだから。数の話をすれば、使用回数が限定される、と。

召喚獣の新形態はPDA対応か?

里田　召喚獣がガーディアン・フォースに変わったのは、どうなのかな?

前川　今回はGFにもヒットポイントがあって、死んでしまったり、成長したりするんですよね?

小島　今月の重要ポイントだ。特に成長するってところが。

里田　今までは、ラムウ、シヴァ、イフリートあたりは後半出番がなかったけどね。成長させればバハムート並の力があったりするとうれしい。

小島　PSの携帯ゲームオプションのPDA（注③）があるじゃない？　『VIII』がそれに対応して、PDAの中でGFを成長させたり、友達の家でGFを対戦させたりできるってのは？　PDAを普及するには、一番売れるゲームを対応させるのがもっとも効率がいいでしょ。

前川　モンスター育成ブームですしね。プレイヤーが家の外にPDAを持って出かけて、みんな自慢のGFを見せ合うなんてことになるかもしれませんね。名前付けたり。

超国家兵士養成機関GARDENとは?

前川　神羅は企業でしたけど、今度は学校ですよね。

小島　そもそもGARDENって誰の庭？　なんか、誰かが新たな理想的楽園を作るために組織したって感じがする。で、各国に送り込んだ卒業生が一斉に蜂起して…

里田　少なくとも、スコールはGARDENの学生か卒業生みたいね。それでGARDENの陰謀に気付いて反発する、と…?

小島　そういえば、ラグナが全然出てこないね。もしかして、二つの世界っていっても「違う場所」じゃなくて「時代が違う」とか?

前川　実は前世と来世の関係だったりして。血がつながってるかも…?

里田　スコールが一生を終えた後、ラグナが登場するとか？　そうすれば、どちらも名前に「Leo」が入ってるのも納得できるしな。

前川　ふたりの関係はいまだにまったくわかりませんね。

小島　ということで、来月は体験版の情報をお届けすることになるでしょう。では、またFFRでお会いしましょう。

FFRが贈る『FF VIII』今月のキーワード

①薬士（くすりし）
『V』で登場したジョブ。アイテムを調合して、別の薬品に変えるアビリティ「ちょうごう」を持っていた。「ちょうごう」でしか生まれない特殊効果を作ることができ、さまざまなアイテム同士を調合させる楽しみを生んだ。

②バハムートラグーン
スクウェアが発売したSFC用のソフト。バハムートを初めとする様々なドラゴンを成長させ、闘わせる一種の育成バトルシミュレーションだった。ドラゴンは剣や楯といったアイテムを食べることで進化し、新しい能力を身につけた。これにならえば、「ファイガを餌として食べるイフリート」なんていうシチュエーションが生まれるかも。



③超小型PDA
PDAとは、「Personal DigitalAssistant」の略。今冬発売予定のPS対応周辺機器。メモリーカードスロットを活用する。PSで再生したCD-ROMからプログラムをダウンロードして遊んだり、PDA上で育てたデータを今度はPSに読み込ませて遊んだり、といったことができるようになるらしい。液晶画面と時計機能が付いており、単体でも遊べるようだ。簡単に言えば、「たまごっち」のように単体でペットを育て、それをPS上に再生することができる、ということ。ひょっとしたらバハムートをPDAに入れて持ち歩いて育てる、なんてことになるかもしれない。発売予定は不明だが。





7月16日、待ちに待った『BRAVE FENCER 武蔵伝』が発売される。というわけで、一足先に楽しませてもらったレポートをお届けしようかな、と思っていたりする。

構成・文／里田実彦

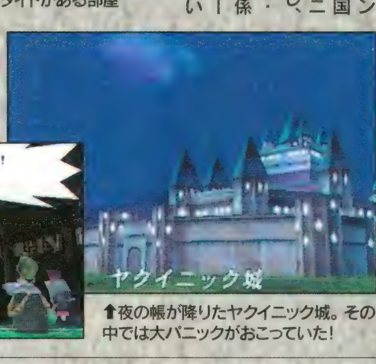
- ●プレイステーション
- ●スクウェア
- ●アクションRPG
- ●7月16日発売
- ●6800円
- ●CD-ROM2枚組（ファイナルファンタジーVIII体験版付き）



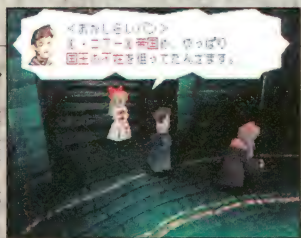
読んで遊べる『BRAVE FENCER 武蔵伝』虎の巻

とりあえず、押さえとけ！ これが武蔵伝の舞台だ！

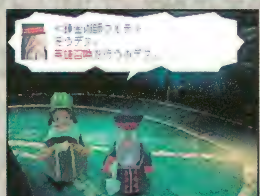
この世界のエネルギー源・ピンチョタイトを産出する平和な王国ヤクイニック。そして、ヤクイニックからピンチョタイトを輸入し、蒸気機関などで機械化されたル・コアール帝国。表向きは友好関係にある両国だが、実はル・コアールはヤクイニック征服を望んでいたのだ！ ああ、危機到来か！



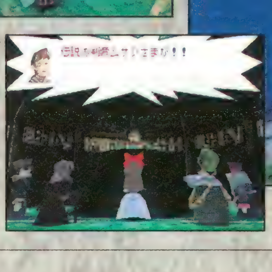
⬆夜の帳が降りたヤクイニック城。その中では大パニックがおこっていた！



➡国王の不在を狙ってきたル・コアール。みんなが集まってきたのは…



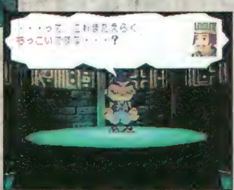
⬅そう！伝説の英雄・武蔵を召還するための巨大ピンチョタイトがある部屋



➡「英雄召喚」が出来るのは、ヤクイニックの王女のフィーレ姫の召喚で登場したのは！

そして、物語はこう始まる！

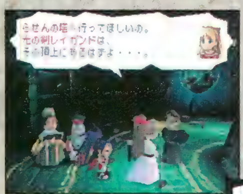
突如、ル・コアールの襲撃を受けたヤクイニック城は大パニック！ このままでは機械化されたル・コアールにやられてしまう！ というわけで、ヤクイニックの王女だけが可能な「英雄召喚」で伝説の英雄・武蔵を呼び出し、ル・コアールをやっつけてもらうことにしたのだ！でも？



⬆ちっちゃなちっちゃな武蔵くんだったのである…

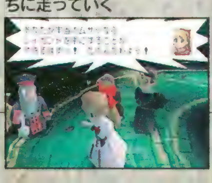


⬆しかも、ちっちゃな体の割に威勢はいいし、なんだか全然わけが分かってない…



⬆とはいえ、「英雄召喚」で出てきたからには英雄に違いはない、はず…

⬇気が早い武蔵くんは、フィーレ姫の言葉が終わらないうちに走っていく



壱 世界は仕掛けだらけ！罠を越えて冒険を進めるべし

敵を倒すだけが武蔵ではない。フィールドでは様々なイベントやミニゲームが待ちかまえている。そして、それは突然やってくるのだ。武蔵・ワールドの隅から隅まで歩き通せば、それこそあっと驚く場所が山のようにあるはず。ホントにいろんなゲームの要素がいっぱいなのだ。



回転足場
回転を続ける足場では足を止めると下に落ちてしまうのだ



激流下り
筏を操って障害物や敵の攻撃を除けろ



ハイスピードゴンドラ
高速で進むゴンドラを左右に操って障害物を避けるのだ





フリーズパレス
フリーズパレスは氷の宮殿。ムサシの息は白く、足元は滑る

倉●番（？）
箱を押して指定の場所へ。すると何かが起こる！　箱は押せても引けないぞ



スチームウッド
蒸気機関の場所スチームウッドでは「時限イベント」が発生する



登り棒
川の流れの逆らって建てられた3本の登り棒。うまく飛び移らないと…



骨鉄棒
ウルトラC級の鉄棒技で障害を乗り越えるのだ



振り子ギロチン
振り子のように動いているギロチン。よけ損なって下の溶岩に落ちないように…



恐怖の観覧車
鉱石運搬用の観覧車？中にはトゲがついたゴンドラもあるので要注意

弐 時は常に流れしもの 規則正しい生活で臨むべし

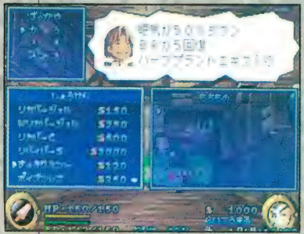
なんとムサシ・ワールドには時間の流れがある。朝が来て昼になり、夕方になって夜が来る。街の人たちは夜は寝ているし、店の営業時間も決まっている。夜にしかいけないところもあるだろうし…。しかも、ムサシはずっと起きていると眠くなってしまうのだ。どこでも寝ることは出来るけど…

眠気を覚ますには！

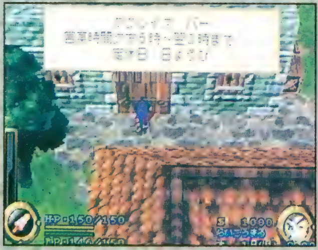
武蔵が眠くなると動きは遅くなるし、剣の振りも鈍くなってしまう。回復するには眠るのが一番。眠っている間は時間が8倍の速度で流れてくれる。他にもアイテムやゲット・インで眠気を覚ますこともできる。



⬆ゲット・イン技「すっきりミント」。ゲット・インした瞬間に眠気を吹っ飛ばしてくれる



⬆アイテム「すっきりミント」。これは眠気を半分に減らしてくれるアイテムだ



⬆バーは夕方しか営業していない。店によって営業時間が違うのだ



⬆夜になるとモンスターが増えてくるのか？



⬆眠くなったらヤクイニック城の寝室で眠るのがいいみたいだ…



⬆ダクレイズ・バーのタンブラーは夜遅くにしか話せないのか？



⬆夜中になるとほとんどのお店が閉まってしまう



⬆時には野宿もありの武蔵。確か特技は「どこでも寝ること」だったような



⬆農夫のライスは早起きだ。まだ暗いうちから働いている

参 武蔵成長の秘密を伝授！

武蔵の行く手には、多くの敵やワナが待ちかまえている。ではどうやって戦っていくかというと、「雷光丸」と「レイガンド」の二本の剣と数々の必殺技&ゲット・イン技を駆使して進んでいくのだ。加えて、様々なワナをかいくぐるには「頭脳」も要求されるだろう。ここでは、武蔵の数々の技と「成長」について紹介していこう。どちらの知識が欠けても、厳しい戦いを乗り越えることは出来ないのだ。

ゲット・インを駆使！

武蔵の特殊技の一つ、ゲットイン。雷光丸によって敵の能力を吸収するのだが、この種類は異様なまでに多い。そして、その中にはどう役に立つのかわからないものまである。もちろん、多くはワナをかいくぐったり、敵を倒すのに役立つものばかりなのだが、中には手に入れても「ソンをする」としか思えないものもある…



➡「エクトプラズム」武蔵が幽体離脱するのだ！なんかムサシの目が怖い…



⬅「なげやり」。気を練って作り出すヤリを敵に向かって投げつける！



⬆おなじみ「ボウリング」ひび割れたカベを壊すこともできる







⬆雷光丸を地面に突き立ててジャンプを繰り返すホッピング

➡「あくしゅう」。嫌な匂いに蠅が集まってくる…、何の役に立つ？

⬇「はかなきヒカリ」。雷光丸自身が光って暗いところを照らす



武蔵

➡ヤクイニック王国に伝わる伝説の英雄・武蔵と同じ名を持つ少年。ル・コアール帝国の襲撃に打つ手をなくしたヤクイニックの王女・フィーレ姫の「英雄召喚」の術によって呼び出された。やや短気でせっかち。雷光丸という日本刀とレイガンドという光の剣を操る。その正体は…？

解析！ 必殺技

武蔵が成長していくうちに覚えるのが必殺技。これが自在に使えるようになってくるとかなり戦いも楽に進むようになってくる。逆に、必殺技を全く使わないで進むこともできるのだが、それはなかなかキツイ。やはり、効果的に必殺技を使っていくのがベストの戦い方なのだ。



レイガンド回転斬り

重いレイガンドを振り回して周囲の敵を一掃



デスペラードアタック

雷光丸とレイガンドを十字にクロスさせて左右に一気に振り払う



十文字斬り

雷光丸を横に、レイガンドを縦にふるう十字切り



二天一流斬

敵の攻撃を雷光丸で受け、レイガンドで反撃する



ダッシュつき

雷光丸を突きだして、敵に向かって最大速でぶちあたる！

HPとBP

ムサシのHPとBP（ビンチョパワー）は、特殊な方法で増えていく。BPはフィールド上にあるビンチョフィールドを破壊することで、HPは謎の生物・ミンクーが持っている「チョウジュベリー」を食べることで増えていくのだ。



フィールドのあちこちにあるビンチョフィールド。見つけたら壊せ

ビンチョフィールドをぶっこわせ！

フィールドにあるビンチョフィールド。これを壊すとムサシのBPが増えるのだが、もっとお得なことがおこるのだ。それはル・コアールによってビンチョフィールドに閉じこめられていた人たちが自由になること。それによって、ムサシは色んな恩恵を被ることが出来るのである！



⬆ビンチョフィールドから自由になった人たちはヤクイニック城に帰っている



➡騎士バラニックを助けてから会いに行くと、必殺技を教えてくれる



➡占い師ギアラを助けるとムサシの冒険の行く末を占ってくれるようになる



⬆するとBPの最大値がアップするのだ！

➡ミンクーを見つけるのは難しい。いそうだと思ったら辺りを徹底的に探せ





➡ミンクーを持ち上げて投げるとチョウジュベリーを落とすのだ



謎の生物ミンクー

フィールドのどこかに隠れているミンクー。生態も何もわからないのだが、HPを増やしてくれるチョウジュベリーを持っている。ミンクーの気配を察知したらなんとか見つけだして、投げ飛ばそう！

5つの成長要素

■ムサシの成長はHPとBPだけではない。「ちから」「こころ」などの5項目がそれぞれ成長していくのだ。それによって、「しょうごう」が変化していく。目指すならやはり「剣豪」を目指せ！

ちから

敵を倒すことで成長していく「ちから」。攻撃力が増していく。

こころ

たくさん歩くことで成長していく「こころ」。防御力がアップするのだ。

らいこうまる

雷光丸を使うことでその切れ味が良くなっていくのだ。敵を斬らなくても使えばOK

レイガンド

レイガンドを使うことで攻撃力がアップしていく。五輪の書に関係する

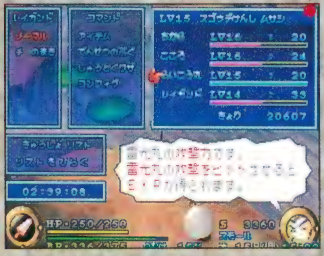
称号

上記4つのパラメータによってムサシの称号が「見習い剣士」から変わっていく。

武蔵の武器！



⬆レイガンドはかつての伝説の英雄・武蔵が使った剣。ということは…



➡雷光丸の力でゲット・インが出来る。成長させるために使い倒せ

■武蔵といえば二刀流。というわけで持っている剣は二本だ。一本は元々ムサシが持っていた「雷光丸」。ゲットインの時に役立つ日本刀だ。そして、もう一本が冒頭イベントで手に入れる「光の剣・レイガンド」。これは伝説の剣豪・武蔵が使っていたという素晴らしい剣なのだ。

五輪の書とは？

■レイガンドの本来の力を発揮させるには「五輪の書」を手に入れなければならない。5つの属性を持つ5つの五輪の書を手に入れれば、様々な超自然の力を使うことが出来るようになるのだ。

⬇五輪の書は、地の巻、水の巻、など5つに別れているのだ



➡地の巻を発動させると、目の前の岩が動き出す…

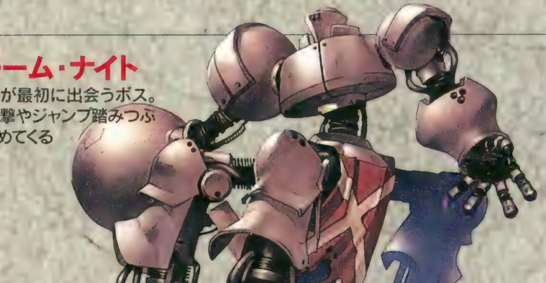




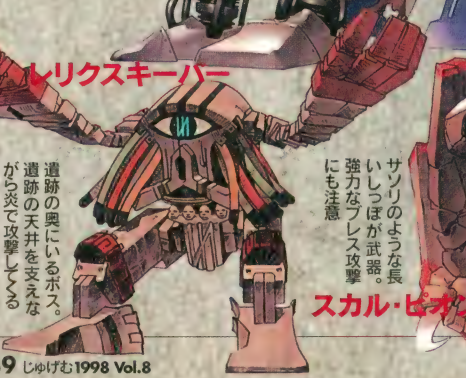
⬅そして、岩でふさがっていた道を進むことが出来るのだ

これがボスだ！

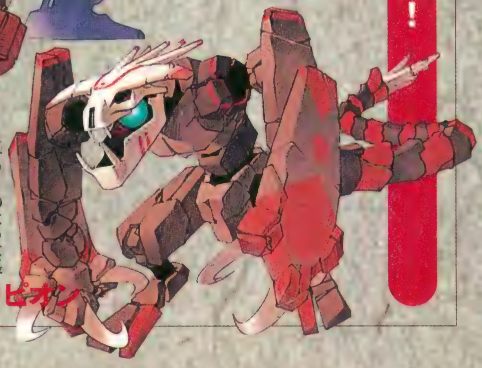
ムサシの前に立ちはだかる敵、その中でも強敵は中ボス軍団だ。それぞれ特徴的な姿形と能力を持っている。その上、小さなムサシに対して巨大なことが多い。でも、弱点を突けば大丈夫、臆さず戦え。



スチーム・ナイト
ムサシが最初に出会うボス。鉄球攻撃やジャンプ踏みつぶしで攻めてくる



レリクスキーパー
遺跡の奥にいるボス。遺跡の天井を支えながら炎で攻撃してくる



スカル・ピオン
サソリのような長いしっぽが武器。強力なブレス攻撃にも注意

四 実録体験レポート
読んで遊べる『武蔵伝』

このゲームの肝は「操作感」だ。それを静止画の誌面で伝えるにはやや難しいところがある。そこで、思い切って実際にプレイしてみた模様を実況レポート。あのノリが少しだけでも届けたい

しゃべり倒しじゃねえか、こいつらは！

ようやく手元に『BRAVE FENCER武蔵伝』のマスター版が届いた。このページの締め切りは明日に迫っている。ギリギリせっぱ詰まっているのである。取るものもとりあえず、ディスクをセットするが、その手は期待に震えていた。嘘ではない。

PSのロゴマークが出る時間が疎ましい。早く始まれと心が叫ぶ。ああああああ。

「PUSH START BUTTON」

これだ、これを待っていたんだ。早速PUSHだ。

「いくぜっ！」

とムサシが叫んだ。いい声だ。あ、早く遊びたい一心でオープニングイベントを飛ばしてしまった。いかんいかん、やり直しだ。そして、オープニング。ヤクイニック城の面々がしゃべるしゃべる。レバンはなんかオカマっぽいし、フィーレ姫は元気が良くてオテンバそのもの。登場したムサシは…、これは「ポ●モン」のサトシ君の声ではないか！

しかも、会話はベタなボケとツッコミが溢れている。このギャグセンスはいったい……？



←これがオープニングデモ。象徴的な月は何か意味があるのかな？

レイガンド入手イベントは教育編になっている！

早速最初の使命、「らせんの塔」にある「光の剣・レイガンド」を取りに行くことにする。最初だからだろうか、途中途中でムサシ本人が「こうすればいいのか？」とプレーヤーにヒントを与えてくれる。そして最初のトラップだ。川がわたれない。するとムサシが「向こうの木を倒せれば…」と言って、ゲットインの説明をしてくれた。横には「ゲット・イン ガンもどき」を持つ敵が。早速ガンもどきをゲット・イン。狙いを定めるのに「斜めキー」が入りづらい気がする。でも何とか成功。これはアナログコントローラーを使えば問題にはならないだろう。

ようやく「らせんの塔」に到着。ここでもムサシ自身がトラップをクリアするヒントに気付くので、何をすべきかはすぐわかる。塔に入ってからも同じ。敵との戦いもスムーズだ。

そして「らせんの塔」屋上。レイガンドがある。しかし、赤いバリアで守られていて近づけない。レイガンドの手前にあるスイッチを押していれば、バリアは消えるのだがレイガンドを取りに移動するとまた、バリアが。ここで武蔵は「このスイッチの上に何か置いておけば…」とだけアドバイス。

このあたり上質のアクションゲームなら、周囲に必ずヒントがあるもの。周りには敵がわらわら……ってことは！と、ズバリお教えしたいのだが、みなの楽しみを奪っても申し訳ない。このヒントしっかとその目で見つけて欲しい。

何度かの失敗の末（これがまたチャレンジするのが楽しいんだ）とりあえずレイガンドを入手。あとは帰るだけ…ってオい！　巨大な石像が崩れた！　そしてさらに武蔵を追いかけてくる。逃げねば！　ここで画面の視点が変更。高い塔を一直線に走り降りる。とにかく走って、出っ張りを飛び越える。つまづいたら石像に踏みつぶされる。何とか地上に降りると、さらにこちらに向かって転がって来た！

「なんでやねん！」

さらに追いかけっこは続く。丸太を飛び越えて左右に障害物を避けて、避けて、あ、避けられない！　しまった、踏みつぶされた…死んじまった…。ああ、でも死んだらムサシが喋ってくれる、「ああ、あのときこうしていれば…」とかね。この死んだときの台詞もヴァリエーションがあって面白い。あんまり聞きたくないんだけど。

最初のボススチームナイトと対戦！

なんとか、かんとか石像から逃げ切って城に帰ると、そこにはル・コアール帝国のボルドー少尉と捉えられたフィーナ姫が。しかし、ボルドーは変なしゃべり方をする。「～っぺ」ばっかり。で、フィーナ姫がムサシにレイガンドの必殺技・回転斬りを教えてくれた。そして、回転斬りをムサシに教えたからか、しようもないギャグを飛ばしたからか、ボルドーに気を失わされて連れ去られてしまうのだ。後を追おうとするムサシの前に現れたスチームナイト。よし、最初のボス戦だ。


↑とにかくよく動くボス。仕掛けも上々。個性的かつダイナミックだ

とにかくデカイし、派手に動く。ギミックも秀逸だ。ああやって、こうやって、こうして、こう倒せ！　と、またみなにお教えしたいのだが、これももったいない。みんなの力でこのスチームナイト倒してみておくれ。きっと最初は相当な苦戦をしいられると思うぞ～。

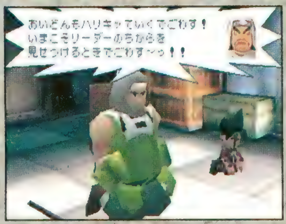
まとめて感想である。

とまぁ、取り急ぎ最初のボス戦までをやってみたわけだが、所要時間は1時間弱。慣れれば30分はかからないだろう。とにかく久しぶりにこんなにぎやかなゲームを遊んだ気がする。グラフィックもさすがスクウエアという感じだし、音楽もとても心地よい。登場人物もセリフもノリノリだ。

これはやってみないとわからない爽快感が本当にある。ほとんど操作は感覚で出来るし、必殺技も多い。単純にムサシを動かすのが楽しくなってくるのだ。展開もスピーディだし、なによりも開発スタッフのゲームへの「愛」があるね。遊んでみる価値あり、だよ。



















みるドラマから、やるドラマへ。

やるドラ™



SCEが放つ新ジャンル

『やるドラ』は本当にやれるドラマか?

構成/文　murmur's GROUP

ドラマは「みる」から「やる」へ。プレイヤーがドラマに介入できるシステムの『やるドラ』。タイトル通り『やるドラ』は本当に「やれる」ドラマなのか？シリーズ第一弾『ダブルキャスト』を軸にさまざまな角度から考察する!!



今までのドラマ仕立てのゲームとどう違うのか

似て非なるもの『やるドラ』を検証

ストーリーの内容とクオリティは？

テーマごとに作られたまったく別のドラマ

『やるドラ』はドラマに成り代わるか？

初体験者ドキドキ座談会

座談会の結果を制作者に問う

シュガー&ロケッツインタビュー

今までのドラマ仕立てのゲームとどう違うのか
似て非なるもの『やるドラ』を検証

プレイヤーがドラマに参加できるというこのシステムは、今までに発売されたジャンルと比べてどう違うのか? エンディングが分岐する、有名声優を起用、クオリティの高いアニメーションなどを売り文句にしたゲームは今までにもあったが、そういったタイトルと『やるドラ』は明らかに異なる。そこで、まずは内容が似ていると思われる3つのジャンルと本作のシステムを比較して検証してみる。



⬇選択肢が表示される画面はテキストアドベチャーやサウンドノベルに似ているが

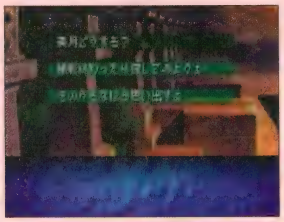


➡ヒロインと恋愛する要素はギャルゲーと呼ばれる類に似ているものの

検証1 アドベンチャーとの違い

アドベンチャーのほとんどには選択肢があり、正しい解答ではない場合、物語が行き詰まったりするが、『やるドラ』では、正しい選択肢というものは存在しない。選択していくことでシナリオが分かれるため、「ストーリーを作る」という感覚でプレイできる。


⬆正しい解答というものはなく、選択を変えれば違ったドラマが生まれるといった感じ


⬆選択肢はその場だけのものではなく、その結果が後半に影響することもある

正しいルートや解答は存在しない

検証2 ギャルゲーとの違い

『やるドラ』にもヒロインは登場し、彼女らと恋愛することもあるが、それははあくまでストーリーの部分であって彼女たちと結ばれるのが目的ではない。そのため、目当ての女性に好かれるような物語の運び方が選択が最良というわけでもないのだ。

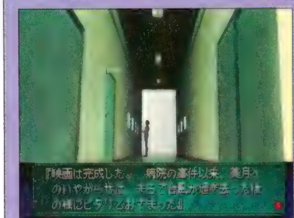

⬆年頃の男性が主人公のため、恋愛という要素も多分に含まれている


⬆恋愛成就を目的としているワケではないので、パラメータなどはナシ

恋愛成就が目的ではない

検証3 デジタルコミックとの違い

ひとつのストーリーだけが、画像の羅列で語られるデジタルコミックとは異なり、検証1で前述したようにシナリオは多岐にわたる。また全編がフルアニメーション&フルボイスで語られるため、劇場用アニメーションと比べても遜色のないクオリティを誇る。


⬆例え、同じ選択で進んでいってもストーリーが変わることもある


⬆静止画だけ作品やデジコミとは違い、よりインタラクティビリィを持つ

単なる紙芝居的ゲームではない

SCEやるドラ担当 山口氏に聞く 販売戦略も変わるの?

『やるドラ』が従来の似たジャンルのゲームと違うことが分かったところで、次はその作り手であるSCE側の販売戦略を同社・プロモーション企画部の山口氏に伺ってみた。

――アニメーションを主体にしたドラマということで、普通のゲームとは異なると思うのですが、プロモーション上で注意された点はどのようなところなんでしょう?

山口 『やるドラ』って言葉を聞いたとき、初めての人はこれが何なのか解らないと思います。そこで、『やるドラ』はPSで発売するドラマ仕立てのゲームという点をアピールしています。

――ホワイトカラーを購買主層とした販売戦略を考慮されたとお聞きしてるんですが。

山口 そうです。確かにこの作品はアニメーションですが、アニメファン以外も楽しめる点を強調し、TVCFもそれを補足するライトな趣向にしています。

――当然アニメーションが好きな人も注目すると思うんですが。

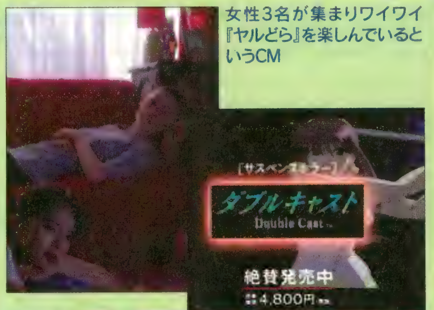
山口 アニメーションを主体にしているゲームなので、アニメーション業界を支えてくれている人達にはぜひ知って欲しいと考えましたが、ゲーム誌などでプレゼンをしたら、雑誌社の方々に非常に好評でして。それらの記事からアニメーション好きのユーザーにも伝わってくれているようです。

――ソフトの同日に発売されたファンブックもそういう人達向けのものですか?

山口 そうですね。ライトユーザーに勧めるというプロモーションとは逆行してるかも知れませんが、アニメーション好きの人は情報収集力が高いからといって冷たくできません。そういった人達がよりくわしく『やるドラ』のことを知りたくなった場合に応えてあげたいという趣向のものですね。

――ユーザーによっては広告などで『やるドラ』を見たとき、従来のデジコミなどと同じジャンルに見える人もいると思いますが、その辺の差異化は?

山口 特に差をどうこうしようとは考えてません。むしろ、今まで、サウンドノベルなどを遠慮してた人に「こういうカタチにしてみたんですけどいかがですか」という感じで振りむいてもらえたらと思ってます。



女性3名が集まりワイワイ『ヤルどら』を楽しんでいるというCM



あまりゲームをやらない人にプレイして欲しいと意を込めたものだとか

ストーリーとクオリティはどれほどのものか？

テーマごとにまったく別のドラマ

ドラマである以上、ストーリーや映像による演出はもっとも重要とされるところ。『やるドラ』ではストーリーはテーマごとに別の物語となり、制作も作品ごとに違うスタッフが手がけている。そのスタッフたちは当然アニメーション業界で活躍している面々。では、その各タイトルごとのストーリーはどういうものなのかを御紹介しよう。

各タイトル制作スタッフ紹介

◆『ダブルキャスト』……キャラデザイン・作画監督：後藤圭二 演出：川崎逸朗 声の出演：平松晶子、水谷優子 他
◆『季節を抱きしめて』……演出：西久保瑞穂 キャラデザイン：樋口香里 作画監督：海谷敏久 声の出演：今井由香、三石琴乃、島津冴子 他
◆『サンパギータ』……演出：高木真司 キャラ原案：士郎正宗 作画監督：後藤隆幸 声の出演：林原めぐみ、大塚明夫 他
◆『雪割りの花』……演出：千葉大輔 キャラデザイン・作画監督：荒川真嗣 声の出演：日高のり子 他



赤坂美月（CV：平松晶子）

第1弾 ダブルキャスト

●SCE ●発売中 ●4·800円(2枚組)

謎の少女美月との出会い そして次々に起こる事件

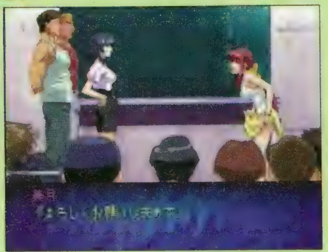
主人公(プレイヤー)は大学生。ある日、所属する映研のコンパで飲みすぎて倒れているところを美月という少女に助けられ、これが縁で2人は同居生活を始める。その後、彼の属する映研での新作映画撮影が決定、美月は主演女優を務めることになるが、そこから話はサイコホラー調の物語に展開していく……。



←おれとしてコーヒーをごちそうすることになるのが物語の始まり



↓謎のバイクの男に襲われる美月。彼女の過去にはいったい何が…



↑主演女優候補として美月を映研メンバーに引き合わせる

第2弾 季節を抱きしめて

●SCE ●7月23日発売 ●4,800円(2枚組)

桜の木の下で倒れていたのは、初恋の相手にそっくりの少女

主人公の大学にある伝説の桜の下で倒れていた少女は、かつての初恋の「麻由」にうりふたつ。この少女とガールフレンドのトモコ、主人公の三角関係を軸にしたファンタジー調のドラマ。



↑謎の少女を助け起こしたとき、あまりに自分の初恋の相手に似ていることに驚く



↑記憶をなくした少女を助けようとする主人公。そしてそれに嫉妬するトモコ

第3弾 サンパギータ

●SCE ●10月発売予定 ●未定(2枚組)

雨が降る路地で ぼくはマリアと出会った

コンパの帰りに主人公が見たものは、雨の降る路地裏でしゃがみこんでいるフィリピンの少女だった。彼女はケガをしており、何かにひどく脅えていた。そして持ちものの中には拳銃が……。彼は行き場のない彼女「マリア」と同居を始めるが、その背後にはやがて陰惨な暴力の匂いが漂い始める。



←彼女が脅えるものとはいったい何なのか？



→子供の頃はフィリピンで、サンパギータを売っていた

第4弾 雪割りの花

●SCE ●11月発売予定 ●未定(2枚組)

想いを寄せる香織が 婚約者を事故で失った時…

主人公が想いを寄せるアパートの隣人「香織」には婚約者がいた。ところが、その婚約者は交通事故で帰らぬ人になり、香織もそのショックで混乱してしまう。その後、病院に駆けつけた主人公を自分の婚約者と思い込んでしまう香織。こうして始まった2人の歪んだ恋は次第に猟奇的色彩を帯び始める…。



←突然の交通事故で香織は婚約者を失ってしまう



→主人公と香織の歪んだ愛の結末は？

『やるドラ』はドラマに成り代わるか？

初プレイの女性3名によるクロストーク

女性ユーザーや、ゲームをあまりプレイしない人たちにも『やるドラ』を楽しんでもらいたいと制作側は言うが、はたして女性でも本当に楽しめるものなのか？ また、実写のテレビドラマと比較して本当に「やるドラマ」と言えるのか？ 今回はその点を検証するため、ソフト発売前に一般の女性3名にシリーズ1作目『ダブルキャスト』を最後まで遊んでもらい、感想を座談会で話してもらった。その結果は……？

※

ふじこ：これって面白かったよね。アニメーションは好きだけど、テレビとかビデオと比べるとゲームのアニメーションって質が落ちること多いでしょ。でも、これだけのクオリティなら満足できるよ。

さゆり：そうねえ。絵柄は好き嫌いが分かれるけど、アニメーションそのものはとってもキレイだったね。



⬅雑誌などでみたことはあってもプレイするのは今回が始めて



⬆彼女たちが驚いたのが、フルアニメーションとフルボイス。またテンポの良さは高く評価された

まゆみ：正直なところ、私はアニメーションの絵って苦手だから、映像面に関しては、ちょっと……。

さゆり：結末がバッドエンディングだったんで、少し話の内容に納得がいかないよね。だから、1回のプレイだけじゃストーリーの評価はしにくいわね。

まゆみ・ふじこ：私達もバッドだった（笑）。

まゆみ：マニュアルを見ない場合、最後までプレイしないと、このシステムってよく判らないよね。クリアすると、エンディングの種類が多数あることが判ったり、見たシーンの達成率が表示されたりするとことか。そこで「なるほどこういうものなんだな」って判ったの。



ヘタなアニメより楽しめます

アニメーション、ゲームともに好きで、特に偏見も持っていないユーザー。

ふじこサン

さゆり：2、3回プレイしないと話の真相が判らないから、のめり込めないかもね。

ふじこ：でも話が分岐するなんて思ってなかったよ。隣のさゆりさんの画面チラチラ見てたら、全然知らないシーンが出てくるんだもん。

さゆり：オープニングの予告みたいなシーンに「ゲームで使われてるんだろうなぁ」と思わせるシーンが沢山流れてるけど、ゲームを終わってみると、見てない場面がたくさんあったしね。

まゆみ：それをどれだけ見たかが、ゲームが終わった後にでる達成率なんですって。ちなみに私は28％弱だった。

ふじこ・さゆり：私達もそれくらい。

さゆり：ゲームが終わってバッドエンド、しかも達成率とか出ちゃうと「さーて、もう一回」って気になるよね。

ふじこ：判んないことだらけで終わっちゃうから、気になること沢山あった。事件の内容にしても、犯人にしても。

まゆみ：エンディングって27通りあるんだって。



プレイすると「もう一回」って感じ

アニメーションは嫌いじゃないが、絵柄などによりけりだとか。

さゆりさん

ふじこ：でも、犯人って誰なんだろ？ 私は二村くんがあやしいと思うんだけど……。

さゆり：それはないと思う。部長の遥さんじゃないの？ 島での撮影で美月を襲えるの彼女だけだと思うし。

ふじこ：私、植木鉢に当たって気絶してたから、そのシーン見てない……。

まゆみ：私も当たった。

ふじこ：でも、佐久間サンはひっかけでしょ。やっぱり。

さゆり・まゆみ：だよねぇ。



➡もう少し、わいわいした雰囲気になると思ったが、全員集中してプレイ



アニメはそんなに好きじゃないけど

ゲームは好きだが、アニメーション絵はどうも入っていけないという彼女。

まゆみさん

座談会の結果を制作会社に問う

シュガー&ロケッツ インタビュー

上記座談会の内容を『やるドラ』シリーズを制作するシュガー&ロケッツの山元哲治プロデューサーに見せて、話を伺ってみた。

――ボリュームがあって長いため、途中で中弛みするという意見があったんですが。

山元　確かに『ダブルキャスト』を最初から最後までプレイすると1～2時間はかかります。テレビアニメみたいに30分で終るゲームを作るのは、勇気がいると思いますよ。この『やるドラ』という作風が認知されたら、もっと時間が短いものにトライしてもいいかなと思います。

――女性から見ると胸やお尻のアップのシーンが多く、男性向けのドラマだと感じることが多い、という意見には？

山元　それはアニメーションの利点でもあり、欠点でもありますよね。アニメーションはシチュエーションやキャラクタの内面を強調するのに長けている映像手段です。実際にゴールデンタイムにやってるドラマにも際どいシーンはたくさん出てますよね。でも、アニメーションで同じような場面をやると強調だけが目立って、男性向けに見えちゃうのが欠点なんですよ。

また、ゲーム業界ってシェア70％が男性で占める市場だし、制作側のほとんども男性です。そういう点を加味したうえでの我々の思い切りの悪さの結果が表れているのかもしれませんね。



⬅『やるドラ』シリーズ制作を統括するプロデューサーの返答はいかに？

――美月の服装やその種類に対する不満がいくつか出ていましたが、それらをどうお考えになりますか。

山元　『やるドラ』の趣旨は「ドラマを強調する」ということなんで、男女向けに差異化してる訳じゃないんです。男性は楽しめるけど、女性は楽しめないというわけではありませんし。ただ、服装の問題は今後の課題にします。

――ゲームシステムに関しては好評でしたが、今後このシステムで違ったバリエーションの作品を作ることは？

山元　そうですね。話にも出た服装の問題を考慮したものや、主人公を女の子にした展開のもの。アニメーション以外の映像表現のものなどが考えられ

こんなところがちょっと不満



←システムと映像自体の評価を高かったが絵柄については賛否両論

まゆみ：ゲーム自体は基本的にアニメーションを見るだけ、プレイヤーのやることは少ない。だから少し中弛みしちゃうね。私がこんなゲームをプレイしたことないから、尚更そう感じるのかもしれないけど。

さゆり：後半の緊迫感の出るところまではツラいかもね。話の流れは辻褄があってたしスラスラ進んだけど……そこがドラマ風であると同時に、ゲームとして見るには辛いかもね。ただ、何度もプレイできて納得いく結末を見つけられる点は、テレビドラマより優れてるかも。あと、ロード時間が気にならないのはスゴイね。長いロードってゲームの勢い止めるもんね。だから全体的にみると、話はテンポ良いと思いますよ。

ふじこ：私はボタンをポンポン押して話を進めるシステムには不満を感じなかったですね。まぁ、こういうのもありだなって思う。ただしプレイ時間に関して言えば、ドラマというには長いんじゃないかな。どっちかというと2時間枠の特番とか劇場でやる映画みたいな感じ。

さゆり：でも、もしこれが実写だったらと考えて比較すると、アニメーションのほうが断然いいんでしょうね。

ふじこ：実写のドラマだと役者の好き嫌いもあるし、演技の上手い下手もあるもんね。

さゆり：そういえば、美月の服装も気になるよね。映画の撮影ってことは判るんですけど、やっぱりずっと同じ服っていうのはねぇ……。デザインも可愛くないし、露出度を意識してるというか。

ふじこ：結構男性向けだなって感じる点は多かったね。

まゆみ：胸やおしりのアップとか多かったもんね。

ふじこ：でも、ストーリーが後半になるにつれて、サスペンスになっていくじゃない。私、こういう謎解きみたいなのって好きだな。今までの映像主体のものって、男性向けでエッチっぽいものが多かったじゃない。

まゆみ：それに比べれば確かに女性も入りやすいソフトになっているよね。でも、買うか買わないか？という判断になったら私は『ダブルキャスト』は見送り。作ってるもののレベルは高いと思うし、システムも良くできてると思うから、この絵が受け入れられる人にはお勧めできるけど、正直私はだめだなぁ。でも、このソフトが悪いっていうんじゃなくて、私がアニメーションをあんまり好きじゃないということが大きく引っかかってるんですけどね。

ふじこ：絵の好き嫌いで評価変わるよね。実際のドラマでも、嫌いな俳優が出てるから見ないってこともあるし。

まゆみ：これはシステムが良かったから最後までプレイできたけど、でもこれで私がアニメーション好きになるなんてことはないと思うし。

ふじこ：私は受け入れられる人なんで「買い」。4800円で2枚組はお得だと思うし。実際、ゲーム性が低くてアニメーションを前面に押し出した形というのもアリだと思いますし。

さゆり：私はシステムは面白いと思うけど、好みの絵じゃないんで見送り。でも『サンパギータ』の絵は好きな絵柄なんで、内容によっては買いかなって感じ。

まゆみ：うん、『サンパギータ』の絵なら入っていけるかもしれない……。

ふじこ：発表された4作品は全部男の子が主人公のドラマじゃない。女の子が主人公のものがあってもいいかもね。あとファンタジーとか。

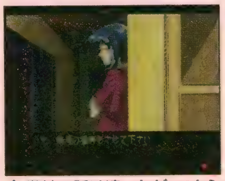
まゆみ：渋いかもしれないけど、歴史ものや大河ドラマみたいなのも面白いかも。

さゆり：今後に期待したいところよね。

初プレイの結果は全員バッドエンディング

まゆみサンの場合

必要以上にベタベタするのはどうも…というマユミさんは、ふじこさん同様、島での撮影にて植木鉢が直撃。美月に冷たくしつつもさゆりさん同様、美月が襲われた時に彼女のそばにいることを選んでしまう。その結果、事件はなにも解決しないままのエンディングとなった。



⬆微妙に話は違ったが、こちらも腑に落ちない結末に

さゆりサンの場合

美月の態度に合わせてはいるが、ポイントをついて優しくしてきたさゆりさんは、ふじこさんやまゆみさんのように植木鉢に当たることもなく順調に進んでいく。しかしその優しさが仇になったか、最後で事件の解決より、美月のことを心配するエンディングへと進んでしまう。



⬆美月といい関係になれたが、事件未解決のまま終了

ふじこサンの場合

美月への態度は恋人というより、友達のような接し方でゲームを進めたふじこさん。そっけない態度を美月にとりつづけたためか、途中で主人公の頭に植木鉢が頭に当たるアクシデントを体験する。そのあとは順調に進むも、最後の詰めで悲惨なバッドエンドへ進んでしまうことに。



⬆最後はスクリーンの前で惨劇が起こるエンディングに

ます。どっちのベクトルにも伸びていく可能性はあると思います。

――もっと非現実的な世界を演出したものをプレイしたいという意見については？

山元　人間ドラマか、非現実的な世界に行くか？　両方とも可能性はあると思うんですよ。今は市場に非現実的な世界をベースにしたゲームが多く出てますし、そういうのはユーザーに想像力の豊かさを強制する。今回の4作品は、そういうものにしたくなかったという結果です。

――実際のドラマでもそうなんですが、後半のサスペンス部分は面白いけど、前半のもたつくような展開がつらいとのことなんですが。

山元　それも今後の課題ですね。『やるドラ』が新しい映像ジャンルとして認知されることを願って作ってますが、作っている時はゲームとして考えるからズレがあるわけです。今後は冒頭にクライマックスシーンを置いてユーザーを引き付けておくなど、映像手法を用いた構成も考えたいですね。

――映像のクオリティは高いと好評でした。しかしアニメーションが好きじゃないので敬遠するという人もいると思います。こういった人達へのアピールはどうお考えですか？

山元　例えばこの俳優が嫌いだからこのドラマは見ないといっても、いざ見てみると実は面白かったなんて場合もあるじゃないですか。「やるドラ」についても、そういうことだと思いますよ。電波のドラマにはないインタラクティビリティというものがこの作品には加わってますから、初見でソッポを向いた人にもプレイして欲しいですね。そういう意味も含めて、より多くの人に見て欲しいということで4，800円というプライスをつけました。

――絵柄の好き嫌いも対象に挙げられてましたが、今後、著名な作画マンなどを起用される予定はありますか？

山元　有名な作画監督や脚本家などをキャスティングして、いいものができるならそれもいいですが、それを冠に打ち出すようなことはしたくないですね。

（以上本文中、敬称略）

『ダブルキャスト』主題歌7月18日発売!!

『ダブルキャスト』のエンディング曲「door」（シングルCD－EX）の発売が7月18日に決定!! 歌手名は小畑由香里。曲自体はサエキけんぞう作詞、江見トモヒロ作曲・編曲によるアップテンポでノリもいいぞ。ちなみに価格は税込み816円。SPEビジュアルワークスより発売予定。



主題歌を歌う小畑由香里は、第一回ヤングサンデー『ぜったいアイドル』グランプリ受賞者で、現役のモデル

見たいホームページに一発アクセス!

あちゃらなら、見たい番号を打ち込むだけでアクセスできます!

一発アクセス!
インターネット㊢マガジン

あちゃら
ACARA

1998 8



毎月29日発売
特別定価
＊590YEN＊

あちゃらコードを打ち込むだけで、一発アクセス!
http://www.acara.com/



実録!インターネット恋愛白書

結婚、国際恋愛、ネットナンパ、ネット不倫…いま、ネット恋愛がスゴイことになってます!

無料出会い系ホームページ付き!

●検索結果が数万件も表示された●時間がかかりすぎて接続料が心配●海外のページを日本語で探したい●もうダメ!どうしても見つからない etc.

ズバリ解決!
検索エンジン100%使いこなし術

パソコンショップで、職場で、自宅で…
コレだけ知ってれば困らない!

発売直前Check
ウィンドウズ98キーワード講座

現金から海外旅行まで、インターネット懸賞ガイド
厳選!お宝ホームページ一挙43本

メールフレンド情報ギッシリ!!
あちゃら de メル友

MONEY
●ネット上の「バーチャルカンパニー」成功実例集

BUY
●買う前必読!パソコン機種の評判をホームページで探る

PLAY
●いよいよネットワークゲームに進出!ポストペット最新事情
●全部タダ!英会話から国家資格までインターネットで学べます

TREND
●無料、ラクチン、高機能。電子メール暑中見舞いガイド
●悩む前にホームページに聞こう! Windows⇔Macintosh乗り換えテク

LOVE & COMMUNICATION
●就職活動から恋人探しまで、メール&チャット好感度アップ術



総力特集

ドリームキャスト【ゲーム新世紀宣言!!】

セガが実現させる究極のゲーム機誕生で未来が見えた!!

- ●「家庭用」の意味を変える最新スペック解析
- ●来るか、ネットワークゲームの時代
- ●可能性を広げるビジュアルメモリを読み解く
- ●意外な伏兵「ネオジオポケット」登場
- ●歴史が証明するセガのハード同時発売ソフト
- ●海外参入メーカー10社を一挙公開!!
- ●特別対談 平林久和(ゲームアナリスト)×芳原世幸(じゅげむ編集長)

あらゆるハードメーカーが夢想していたアイディアを随所に盛り込んだドリームキャスト。文字どおり夢を実現するためのゲームマシンだ。ドリームキャストは、いったいどんな夢を実現しようとしているのか。もうすぐカタチになる未来のゲーム。それは本当に私たちが望んでいるゲームなのだろうか？　ドリームキャストが実現しようとしているスペックやギミックを通じて、ゲームの未来を見つめる総力特集

構成・文／小島幸博
飯塚　哲
志田英邦

【ドリームキャスト】基本スペック表

■名称　「Dreamcast」(ドリームキャスト)
■発売予定日　平成10年(1998年)11月20日
■本体希望小売価格　未定
■同時発売ソフト　5タイトル(予定)
■本体同梱物　専用コントローラー／AVケーブル／ACケーブルなど
■別売アクセサリ　PDAなど

■CPU　日立　SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU
(動作周波数　200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
■グラフィックスエンジン　NEC　PowerVR2
(CG描画性能：300万ポリゴン/sec.以上)
■サウンドエンジン　ヤマハ　スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵
(64チャンネルADPCM)
■メインメモリ　16MByte(64Mbit SD-RAM×2)
■モデム　V34(33.6Kbps)：V42およびMNP5までフルサポート
■OS　Microsoft Windows CE カスタムバージョン
■メディア　CD-ROM(最高12倍速のドライブ内蔵)
■最大同時発色数　約1,677万色

■PDAの主な仕様
□CPU／超省電力型8bit
□メモリ／128KByte
□電源／ボタン電池×2(オートオフ機能あり)
□ディスプレイ(LCD)：48dot(W)×32dot(H)モノクロ
□サウンド：PWM音源1ch

＊Dreamcastの由来：
"Dream"＝「夢」＋"Broardcast"＝「広く知らしめる」

「家庭用」の意味を変える新ハード登場!!

発表されたドリームキャストのスペックは驚異的なものだった。まずはそのボディの秘密を解き明かそう。高性能から見えてくる未来はいったいどんなものだろうか？

パソコンも驚く高性能 未来を見据えたスペック

いかにも軽快そうなオフホワイトのカラーに小柄なボディ。そこには恐るべきスペックが詰め込まれている。

ドリームキャストの頭脳となるCPU（中央演算処理装置）は高性能パソコン以上の水準だが、OS（基本ソフト）には世界標準のマイクロソフト『Windows』シリーズを採用。PC用ソフトを作ってきた小規模のソフトハウスにも参入しやすい環境と言える。また、モバイルPCなどでは必須とされているモデムを標準装備。買ったその日から電話回線をつなぎ、ネットワークに接続できる。

しかも、これだけの高性能でありながら、価格は2～3万円を予定。この驚異的なスペックには、セガが考えるゲーム機の未来像が投影されているに違いない。それは、パソコンとの垣根を取り去った、何でも出来る「一家に一台」的なマシンではないだろうか？

ドリームキャストの登場で家庭用ゲーム機が持つ役割そのものが変わるかも知れない。

⬇去る5月21日、ドリームキャストの発表会の様子。入交社長自らが新ハードを説明



POINT 1 OSに『WindowsCE』を採用 ゲームの開発を容易にした

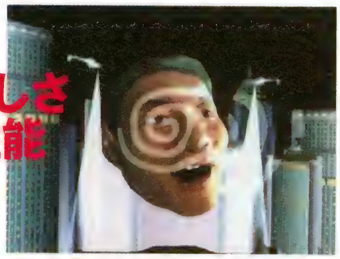
従来のゲーム機では、各メーカーが独自に構築したOSでゲームを制御していたが、ドリームキャストは『Windows CE』をカスタマイズしたものを採用。パソコンでおなじみの『Windows』シリーズだけに汎用性が高く、開発環境も安価で、これまでのゲーム機に比べ開発ははるかに容易になると言われている。多くのPCゲームメーカーの参入が予想され、バラエティ豊かなラインナップが期待できそうだ。

➡主にモバイルPCで採用されている『WindowsCE』。ドリームキャストでは、メインインターフェイスのカットなど、カスタマイズしたものを使用





⬅移植が期待されるPCゲーム『ウルティマオンライン』。ネットワークを活用した多人数同時参加型のRPGだ



⬅発表会で披露された、ポリゴン入交社長のデモ「featuring IRI-san」。ユニークすぎる！ちなみにソニックチームによる製作だ

POINT 2 アーケードゲームと同等の美しさ 秒間300万ポリゴンの描画性能

セガの代表作『バーチャファイター3』は秒間100万ポリゴン以上を表示可能な「MODEL3」という業務用基板で動いている。ドリームキャストに搭載されたグラフィックエンジン「PowerVR2」では、それをしのぐ表現も可能なようだ。いわゆる映画やビデオクリップのCGのような、現行のマシンではムービーとして再生しているレベルの映像をリアルタイムに動かして遊べるかも。



⬆同じく発表会でのデモ映像「バベルの塔」。従来なら「止め絵」でしか表示できないクオリティの映像を、コントローラーの操作でリアルタイムに動かせる。こちらはAM2研の鈴木裕氏を中心に製作

POINT 3 CDの読み込みも減る？ メインメモリは16メガバイト

本体内蔵のメインメモリは16メガバイト。サターンのメモリが各種合計で約4メガバイトであるのに比べ、はるかに大きい。高度なグラフィック性能を活かすためには、相当量のデータの受け皿が必要となるからだろう。また、一度に読み込めるデータ量が増える事で、CD-ROMの宿命である読み込み回数も少なくなるかも知れない。



⬅滑らかな動画を可能にする、サターンの拡張RAMカートリッジ。グラフィック表現の向上には、メモリの大容量化が必要不可欠

ポリゴン数の比較で分かるゲーム映像のキレイさ

ポリゴンとは画面上で3次元表現を行うための手法のひとつで、三角形や四角形の矩形（ポリゴン）を組み合わせて立体を構成する方法。ポリゴンの表示能力が高いほど、細かく滑らかに立体を構築できるが、そのためには強力なマシンパワーが必要になる。ドリームキャストは秒間300万ポリゴンを表示可能だと言うが、これはアーケードゲームでも類を見ないほどの性能なのだ。

ドリームキャスト 300万ポリゴン/秒



⬆右上の「バベルの塔」の別角度からの画面。建物一つ一つ全てがポリゴン

セガ業務用基板 MODEL3 100万ポリゴン～/秒



⬆背景までフルポリゴン。様々なエフェクトで角を滑らかに、よりリアルに

プレイステーション 36万ポリゴン/秒



⬆PS版『鉄拳3』。このポリゴン数では背景まで再現することはできない

記者の眼 オンラインゲームという黒船はアメリカからやってくるのか？

アメリカではPC用のオンライン（通信）ゲームとして、3Dシューティングや多人数同時参加RPGなどが大人気。単純に住んでいる家どうしが遠いからといった理由もあるだろうが、PCおよび通信環境の普及は日本より相当進んでいる。そんな中、オンラインサービスなどを行っている「SEGA SOFT」がドリームキャスト参画を決定。セガはPC同様のサービス提供を考えているのかも知れない。



➡ドリームキャストのデモビデオより。通信対戦は楽しそうだが、日本の環境には様々な課題が残る


⬅『QUAKEII』。敵は、世界中の様々な場所からアクセスしている見知らぬ人々だ



⬆E3会場での「SEGA SOFT」。ドリームキャスト参画に関して、具体的なタイトルの発表などはなかった

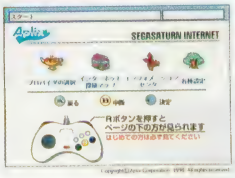
POINT 4 モデム標準装備で、誰でもネットワークゲームが楽しめる

パソコンの世界では当たり前になったモデムが、ようやくゲーム機にも標準装備される。本体に電話回線をつなげれば、ネットワークを通じて世界中へアクセスできるのだ。電子メールのやりとりや、インターネットのホームページを見ることは当然出来るだろうし、何よりも『QUAKE』や『DIABLO』といった海外で大人気のネットワーク型ゲームが日本でも本格的に普及する可能性が出てきた。プレイヤーは自宅にいながらにして、別の場所にいるプレイヤーと共に同じゲームに参加できるのだ。通信料金の高さ、通信基盤の整備など、日本ではまだまだ問題も多いと言われるが、ドリームキャストによって気軽にネットに参加するユーザーが増えれば、逆にそういった問題も改善されていくかも知れない。


⬆本体背面のモジュラージャック。最近は電子手帳などにも標準装備されている。ここに電話線をつなげれば、一気にネットワークの世界が開けるのだ



⬆サターンのX-BANDは『バーチャロン』等が通信対戦で遊べた。今度は『オラトリオ・タングラム』も遊べるようになるだろうか？



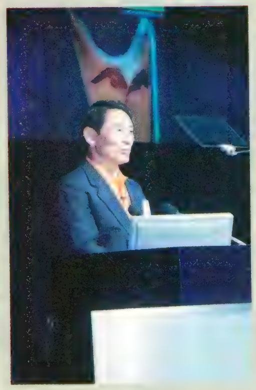
⬇サターンモデムでのインターネット接続画面。ドリームキャストにも、おそらく、モデムを活かすための専用ソフトが付属するはずだ


サターンモデムでもX-BANDによる通信対戦、インターネット接続などが可能だが、別売で対応ソフトも少ないためか普及率はいま一歩。モデムが標準装備になる事で、初めから通信を前提に設計されたゲームが増え、ネットユーザーが増加することを期待したい



発表会リリース全文掲載 —セガ入交氏コメント—

New Challenge. 21世紀のデジタル・エンターテイメントが創造する「感動」へ


株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長
入交 昭一郎 氏

お陰様で、世界中の皆様方に支えられながらSEGAは2001年に創業50周年を迎えます。

私は、いろいろなクリエイターの皆様と共に「21世紀に向け、一体どのようなコンテンツを開発したいのか？」「ユーザーは何を求めているのか？」という点から、家庭用新機種の開発をスタートさせ、それを実現するために、世界有数のIT企業をパートナーに研究・開発を進め、最強・最高の技術を「Dreamcast」に結集致しました。

私は、これからのゲームソフトは様々なバリエーションを持つと考えております。

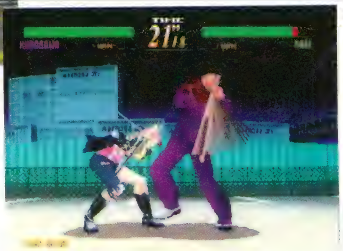
その点において「Dreamcast」は、時間・空間を超越し、そこから生まれる独自の新しい遊びの世界を 提供していけるものと確信しております。「Dreamcast」は単なるゲーム機の製品名ではなく、独自の世界を創造する新しい デジタル・エンターテイメントの「ブランド」として進化・発展していきます。

SEGAは今後共、遊びの提供を通じて「人のふれあい」に寄与して参りたいと考えております。今後とも、倍旧のご指導・ご鞭撻のほど宜しくお願い申し上げます。

POINT 5 ハイレゾモードが標準 映像の密度は大幅アップ



➡こちらは高解像度のWIN95版の画面。アーケードそのままに再現されている



⬅『ラストブロンクス』サターン版の画面。キャラクターはポリゴンで再現されているが解像度は荒い

スペック表には特に画面の解像度は示されていないが、対応ゲームの画面を見る限り、PCの最低水準である640×480ドット以上の出力が可能なようだ。これまでのマシンでは横256～320ドット程度が標準だったのに比べると、はるかに映像の密度がアップするのが分かる。また、画面分割で4人対戦という場合にも、細部までクッキリした映像で楽しめるはずだ。

POINT 6 大容量データをやりとりできるコントローラー用端子が4つ



➡N64のコントローラー端子。最終的には、ここにゲームボーイも接続できるようだが、これは端子の設計がゲームボーイからのデータをやりとりできるだけの性能を持っていたからだという

ファミコン以来、コントローラーは2個接続が標準で、それ以上の接続はマルチタップ等のオプションが必要だったが、ビジュアルメモリ（次ページ参照）を使った多人数プレイの可能性を重視し、コントローラー端子の数は4つになった。また、ビジュアルメモリの制御のため、通常のコントローラーの信号以外にもデータが送れる高性能の設計になっているようだ。

ゲームの可能性を広げるインターフェイス

Dreamcast

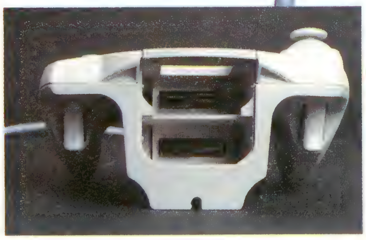
プレイヤーとゲームを結ぶ、直接の接点と言えるコントローラー。そこにビジュアルメモリがつながることで、どんな遊びのスタイルが見えてくるだろうか？

プレイ&コミュニケーションをカタチにする

ドリームキャストのコントローラーには、ゲームの楽しみを拡げるための、現在考えられるあらゆるギミックが凝縮されている。グラフィックは凄くても、最近のゲームにアイディア的な行き詰まり感があるのも事実。そこで、TVにかじりつき、コントローラーを握りしめてプレイという、ファミコン以来のスタイルを変える試みが模索されている。通信機能やPDAが、ゲームを外へと開き、新たな面白さを見せてくれる事に期待したい。



コントローラー



FRONT VIEW

⬅前面から見た印象は、操作ボタン面から見た時とかなり違う。ちなみに下部の溝はケーブルの固定用だ

2つのスロット

ビジュアルメモリは2つ装着可能。今後、振動パック等の様々なオプションが発売されれば、必要に応じて組み合わせる事になるはず。

LRボタン

これまた今や常識のLRボタンも、もちろん装備。ただし左右に一つずつのみ。総ボタン数はPSや64よりも少ないことになる。

POINT 1 ライトユーザーを意識？ボタンは6つから4つへ



⬆PSの「デュアルショック」。方向キーと4つボタンの配置が、左右対称のスッキリした印象

サターンはアーケードのカプコン系格闘の標準的な配置を模した6ボタンだったが、ドリームキャストではSFC、PSと同じ配置の4ボタンを採用。ボタンが多い＝難しそう、というイメージを避けるためだろうか？メガドライブ2以来、継承されてきたデザインを大幅に変更した大英断と言えるだろう。

POINT 2 今や常識。ゲームの質を変えるアナログコントローラーを標準装備

N64は最初から、PSは現在同梱の「デュアルショック」で、デジタル、アナログ両方の入力が可能なコントローラーを標準装備としている。ドリームキャストも、縦に並んだアナログパッドと方向キーなど、サターンの「マルコン」をベースにしたものを採用した。



話題を呼んだのが、十字キーの採用。任天堂が特許を持つため、他メーカーは使用できないと言われていたからだ。特許料を支払ったのか？提携を結んだのか？様々な憶測が飛んだが、真相は不明。ただし、現在発表されているのはあくまで試作品であり、各部が変更される可能性も大いにあるのだが。

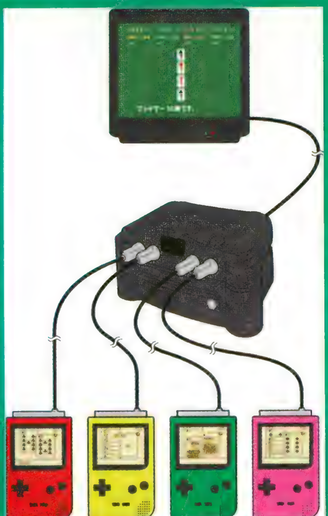
POINT 3 禁断の十字キーを採用！任天堂との関係は？

記者の眼 DREAM VIEW

全ての「夢」が現実に…ドリームキャストはまさに夢のマシン

次世代のキーになるトレンドを読み解け！

ドリームキャストに満載された機能からは、最近のゲーム業界のトレンドが見て取れる。例えば、コントローラ+ビジュアルメモリ。「TVゲーム機と携帯ゲーム機の連動」「インターフェイスの複合化」等、いくつものキーワードを上げられるが、ここでは実例として、NINTENDO64とゲームボーイをつなげる計画を紹介しよう。「64GBパック」は、N64のコントローラーに接続し、GBのソフトにアクセスするためのアダプター。8月1日発売の対応ソフト第一弾『ポケモンスタジアム』では、GBで育てたポケモン達がN64上にポリゴンで登場、リアルなバトルを繰り広げる。「64GBケーブル」は、GB自体をN64のコントローラーにする構想。液晶画面はサブモニターとして機能する。



⬆ゲームボーイを64のコントローラー兼サブモニターにする「64GBケーブル」



⬆全てはポケモンによる「静かなる改革」から始まったのかも知れない



⬆ゲームボーイソフトに64でアクセスできる「64GBパック」。対応ソフト第一弾は『ポケモンスタジアム』

POINT 4 コントローラーに差せる液晶画面付きメモリー

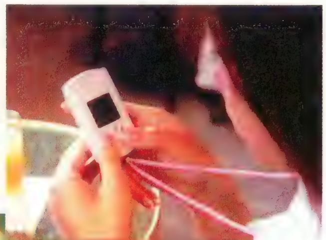
セーブされたデータは、本体に接続しなくても液晶画面で内容の確認が可能。データがどこにあるか分からなくなるような事もなくって、非常に便利なはず。また、コントローラーに差した状態では、サブモニターとして機能し、多人数プレイ時には、ちょうどトランプの手札のように、他のプレイヤーに見せたくない情報を表示するような使い方ができる。



⬆コントローラーには、このように前面から合体! 着脱はワンタッチ

POINT 5 単体でもPDAとしてプレイ&コミュニケーションが可能

セガは、ビジュアルメモリをPDA(パーソナル・デジタル・アシスタント)として位置付けている。データを常に持ち歩くことで、ゲームがより身近なものになる訳だ。もちろん単体でゲームを楽しむ事も可能。例えば、本体で育てたキャラクターの育成の続きをしたり、同じデータを使って、全く別のミニゲームで遊んだり。その日の気分で好きなPDA用ゲームをダウンロードして楽しむ事もできるはず。



➡裏面の下部にヒモを通す穴があり、このように首から下げられる。流行のアイテムになるか?



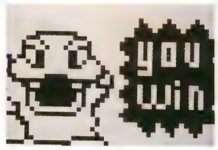
⬅ビジュアルメモリ同士の接続が可能。対戦ゲームを楽しんだり、本体を介さずに外出先でセーブデータを交換したりもできる

専用PDA「ビジュアルメモリ」



あつめてゴジラ ～怪獣大図鑑～

7月11日発売! 2500円





「ビジュアルメモリ」が本体に先駆け発売! 携帯ゲーム『あつめてゴジラ』として、7月11日より、話題の『GODZILLA』公開劇場で販売される。ゲーム内容の方は、東宝怪獣が総登場する対戦バトル。2個接続して対戦し、勝った場合は相手の怪獣のDNAを取り込んで突然変異、負けた場合には消失、というスリリングなシステムだ。突然変異を繰り返して怪獣を集め、怪獣大図鑑を完成させるのが目的。データを活かせるドリームキャスト用ソフトの登場にも期待したい。

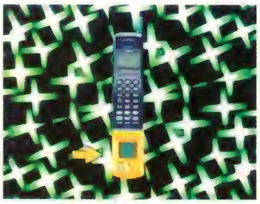
POINT 6 単なる周辺機器では終わらないビジュアルメモリの可能性

5月の発表会場で流されたビデオでは、ビジュアルメモリが様々な機器に接続される可能性が示された。例えばもし、アーケード筐体に接続できたら…。家でデザインしてきた車をアーケードのレースゲームで走らせる、なんて事ができるかも。

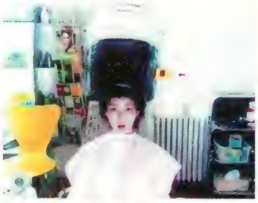
セガは、ビジュアルメモリをPDA(パーソナル・デジタル・アシスタント)として位置付けており、ゲームを超えた、個人のあらゆるデータを扱う情報端末としての可能性もにらんでいる。ドリームキャストに搭載されるOS「Windows CE」は、もともと情報家電の制御を目的にしている。そこにはいずれネットワークで様々な機器を制御し、あらゆる生活シーンを個人の好みにカスタマイズしようというマイクロソフトの戦略が見られる。これはセガの考えるPDA構想にも、ぴったり重なってくるのだ。



⬆アーケード筐体にスロットを設け、ドリームキャストとデータを共有。これはセガならすぐに実現可能かも



⬆携帯電話と接続! いつでもどこでもやりたいゲームが手に入る、ゲーム・オン・デマンドの実現か?



⬆ついにはこんなところにも…。家でシミュレートして気に入った髪型を実現できたりして。もはやSF!

ドリームキャストに接続可能! 意外な伏兵「ネオジオポケット」

ゲームボーイ・カラーの発表、バンダイも新機種開発中、とネタが絶えない携帯ゲーム機事情。そんな中、独自の格闘路線で知られるエス・エヌ・ケイが「ネオジオポケット」を発表。しかも専用アダプターでドリームキャストに接続可能だという。PDAとの間には直接の互換性はないようだが、本体との連動による、様々な新しい遊び方の可能性があるのは同様。いずれデータが共有され、さらに新しい遊びの世界が広がることにも期待したい。

●本体
CPU　16bit
液晶　2.6型　160×152ドット、モノクロ8階調
システムソフトウェア　世界時計、カレンダー、星占い機能搭載
メモリーバックアップ機能保有(リチウム電池内蔵)
使用電源　単4型電池2本使用
連続動作時間　約20時間(アルカリ乾電池使用時)
寸法　122mm×74mm×24mm
重量　約130g(電池含む約160g)
色使用　7色
外部端子　通信　有線通信ケーブル用5ピンコネクター
　音声　イヤホーン端子
　電源　ACアダプター端子
発売時期(予定)　1998年10月中旬
販売価格(予定)　6,800円

●ソフトウェア
仕様　カセット方式
寸法　54mm×46.5mm×7.5mm
重量　約20g
販売価格(予定)　約2,500円～約5,000円(税別)

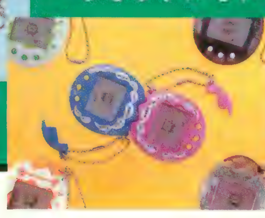
データを転がすことで無限に広がる面白さ

メモリーの中身が本体に差さずに分かれば…という発想を、人気のミニゲームの方向へと一歩踏み出す事で生まれた、家庭用ゲーム機におけるPDA。ドリームキャストの「ビジュアルメモリ」は、PS用に発売が予定されているPDAと、実現される機能性は同様のものを持つ。しかし、スペックからはコンセプトの違いも読み取れる。ビジュアルメモリが8ビットCPUで2500円というリーズナブルな路線で「たまごっち」的なコレクション性を持つのに比べると、PS用は、赤外線による非接触データ通信、不似合いなほど高スペックな32ビットRISC CPU搭載など、かなりハイテク。本来のPDA的性格が強いものになりそうだ。このスペックからすると、かなり高価になりそうな気もするのだが…?



➡メモリーカードとして使用できるPS用PDA。こちらは発売日、価格共にまだ未定





⬆➡PDA合体の図から容易に想像されるのが「デジモン」と「おすっちめすっち」

まったく新しいゲームは生まれるのか？

どんなにすごいスペックを持っていようと、ゲーム機は、結局どんなソフトで遊べるかが問題。革新的な性能を持つドリームキャストでは、革新的なゲームで遊べるのだろうか

セガ家庭用ゲーム機 本体同時発売ソフトの歴史

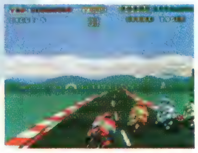
'85年10月　セガマークIII



⬆セガ二世代目の８ビット機。ファミコン８色に対し64色が同時発色可能で、画面は美しかった。当時はアーケードと家庭用の性能差が大きく、完全移植には程遠かったが、画期的工夫で大作『スペースハリアー』も移植された。

ハングオン

⬇当時、アーケードをにぎわせていた体感ゲームの第一弾を移植。真っ赤なバイク筐体にまたがる光景がよく見られ、アーケードでしか遊べなかったゲームを家庭に持ち込む、というイメージを強烈に植え付けた作品だった。



その他の同時発売ソフト
●テディボーイブルース

'88年10月29日　メガドライブ

スペースハリアーII

⬇体感ゲームの超人気作の続編として製作されたメガドライブ専用のオリジナル作品だが、アーケードの第１作のイメージを損なわない丁寧な作風で、ユーザーの期待に応えた。





⬅世界初の16ビットゲーム機。性能は８ビット機に比べ格段に進化、色数は512色使用可能、FM音源を標準搭載など充実。セガのシンボル的存在『ソニック』を生み出し、後にCD-ROMにも対応。コアなセガファンを育てた。

その他の同時発売ソフト
●スーパーサンダーブレード
（やや遅れて、●獣王記）

'94年11月22日　セガサターン



⬅「次世代機」を体現した高い性能を持つ32ビットゲーム機。CD-ROMを採用、同時発色数1670万色以上と飛躍的に進化。共通仕様を持つアーケード用基板ST-Vのゲームをそのまま移植できるというシステム的利点もあった。

バーチャファイター



⬆格闘ゲームブームの一翼を担った大ヒット作を移植。当時アーケードには100円玉を積み上げって対戦に興じるユーザーがあふれ、これ欲しさにサターンを買う人続出。ポリゴンの画面が、アーケードの興奮をそのまま再現。

その他の同時発売ソフト
●ワンチャイコネクション
●MYST（サン電子）等、全５本

ちなみにPSは…

サターンの直後、94年12月３日に発売されたPS。同発ソフトは８本あったが、最人気タイトルは『バーチャ』同様、当時のアーケードで大人気の『リッジレーサー』だった。



リッジレーサー（ナムコ）

その他の同時発売ソフト
●A.IV ~EVOLUTION~
（アートディンク）等、全８本

ちなみにN64は…

任天堂が満を持して96年６月23日に発売した64ビット機NINTENDO64。同発ソフトは３本。注目の『スーパーマリオ64』は、これまでと次元の違うクオリティでユーザーのド肝を抜いた。

スーパーマリオ64



その他の同時発売ソフト
●パイロットウイングス64
●最強羽生将棋（セタ）

そして…？ 1998年11月20日 ドリームキャスト発売



➡ドリームキャストの同発ソフトの内容は不明。これまでのセガなら、アーケードで稼働中の人気タイトルの移植を一番に発表しそうなところなのだが…。発表会の時、しきりに強調された「セガは変わります」という言葉。セガは何か新たな戦略を用意しているのだろうか？

同時発売タイトルは５本を予定

まず『D2』が正式発表 同発ソフトが初戦の鍵

新ハードの同時発売ソフトは非常に重要な役割を持つ。新製品への興味と共に、そのゲームで遊びたいかどうかが、直接、ハード購入の動機につながるからだ。セガはドリームキャスト同発ソフトを５本としているが、その内容はまだ明らかにされていない。これまでのハード同発ソフトを見ると、やはり圧倒的に、自社の強力なアーケード作の移植が占める。今回も『バーチャ3』など、同発候補になり得るソフトは何本もあるが、以前ほどのアピール力はない、という意見も。セガも慎重になっているのかも知れない。

現在、確実な対応ソフトは４本のみ。ワープの『Dの食卓2』と、連載中の少女誌「なかよし」で発表された『アキハバラ電脳組』のゲーム化、そして次のページで紹介する新発表の２本。その他にも開発中のソフトは多数あるはずだが、いずれにせよ、ソフトの魅力がそのままハードの魅力を決めるのだけは間違いない。

日本より一足先に発表！欧米の参入メーカーを紹介

ヨーロッパの５社

発表会翌日、セガ本社にてプレゼンを行なったヨーロッパの参入メーカー５社。アーケード作品の移植やPCゲーム開発で実力あるメーカーばかりだ。

Appaloosa Interactive Corporation

メガドライブの名作『エコー・ザ・ドルフィン』を制作したハンガリーのメーカー。オンラインゲームにも注力。現在、広大な空間で展開するアクションアドベンチャーを制作中。



⬆セガのアーケードゲーム『スカイターゲット』の、サターンへの移植も行なった

Bizarre Creations,Ltd.

シグノシス傘下で、PSの『F1』『F1 97』を開発し、ミリオンセラーを記録した。現在は、街中を舞台にした、自由度の高いレースゲームを開発中だとか。



⬆画面はPC版の『F1』。ドリームキャストでもやはりレースゲームを作りたいようだ

ハード開発部門を持ち、N64用『スターフォックス64』の内部チップを開発するなど、技術力に定評のあるメーカー。3

アメリカの５社

こちらは先日、米アトランタで開催されたE3の前日に、北米プレス向けに行われたレセプションで発表。日本でもよく名前を聞く有名メーカーが揃った。

Acclaim

PC、家庭用ともに手掛ける大メーカー。モーションキャプチャー技術を早期から研究するなど開発力もある。発売予定ソフトは不明。日本支社アクレイムジャパンを持つ。



⬆近作のPCゲーム『FORSAKEN』。（日本でも発売中。N64版も発売予定）

Midway

レース、スポーツ、格闘など多彩なジャンルを取り扱うディストリビューター。現行機の日本未発売タイトルも数多く持っている。どのような動きを見せるのか期待したい。



⬆米国では大人気。シリーズ最新作として話題沸騰の『MORTAL KOMBAT4』

こちらも3Dシューティングやアクションを中心にしたパブリッシャー。『QUAKE II』を扱っていることでも有名。

NECホームエレクトロニクスが、対応ソフトを発表！

本体同発のタイトルがついに明らかになった！

PC-FXの発売元、NECホームエレクトロニクスは、ドリームキャスト用タイトル2本を発表。しかも、1本は本体と同時発売が決定した。同社はPC用PowerVRでのノウハウがあったため、早期の開発が可能だったようだ。



➡環境マッピングで、金属ボディに周りの風景が移り込んでいるのが分かるかな？



⬅木の上からの視点。葉っぱのピントがボケた感じが非常にリアルだ

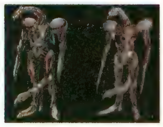
ドリームキャストだからできたニューロテクノロジー導入

SEVENTH CROSS

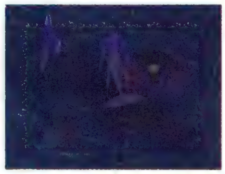
発売日は11月20日！

●シミュレーションRPG
●98年11月20日発売
●価格未定





⬅遠くの背景までフルポリゴン。海は透みわたり、波立ち、世界が息づく。さすが300万ポリゴンは伊達じゃない！



⬆海の透明感がよく出ている。ボディは水中に適した形態に変化している

様々な形態・能力へ進化しながら、最強の生物を目指すシミュレーション。最先端のニューロ（人工生命）テクノロジーを導入。DNAシートと呼ばれる10×10のマスに自由に描いたパターンから、プレイヤーの潜在意識を判断し、キャラクターの進化形態を決定する。予定調和的な進化ではない、プレイヤーごとの独自の進化法則によってゲームが進行する。

「たまごっち」の企画・開発者が、企画・キャラクターデザインを担当

戦国TURB

●アクションRPG
●98年冬発売予定
●価格未定



戦闘シーン

広大な3Dフィールドで敵味方入り乱れての、にぎやかバトルが展開。丘に登って全体の戦況を見渡してから助太刀！なんてこともできる







⬇赤と青のお目々がイイ感じ。仲間になる兵隊さんには育成要素もある



主人公じのちゃん

➡一見落書きみたいなデザインだけど、しっかり3D化されてます

ドラマシーン

リアルタイムのムービーだから、戦闘の時と持ってた武器が違う、なんて事がなくなり、状況によって、内容や登場するキャラクターまで変化するのだ

ズルいぐらい可愛いけど、ちょっと心に影を持つ、独特なキャラクター達が大活躍するアクションRPG。ドリームキャストならではの、大勢のポリゴンキャラが入り乱れる戦闘シーン、リアルタイムムービーが見どころ。

※画面は2作とも開発中のものです。

話題の特報 セガファンならやっぱり欲しいアーケード移植タイトル

ドリームキャストは、アーケード用基板「MODEL3」のゲームをストレスなく移植できるよう設計されたと言う。現在のところ移植の発表は全く無いが、セガの思惑はともかく、ゲーマーにとって「アーケードゲームを家庭で…」は永遠の夢。いずれ、これらの作品のいくつかが発売されるのは間違いないのでは？

バーチャファイター3



⬆今月のサターンライフで、完全移植に向けてドリームキャストでの開発を検討中とのコメントを得た！

スカッドレース



⬆いつの時代もレースゲームはマシンパワーのバロメーター。『デイトナ2』『セガラリー2』にも期待

バーチャストライカー2



⬆加熱するサッカーブームとともにロングランを続ける究極のサッカーゲーム。通信対戦でプレイしたい！

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



⬆さらに進化した、話題のロボット対戦ゲーム。グラフィックのクオリティの高さは折り紙つき

SPIKE（仮）



⬆この夏登場の、4人同時プレイ可能な格闘ゲーム。ドリームキャスト前面の4つの端子に期待が高まる！

Red Lemon Studios Limited

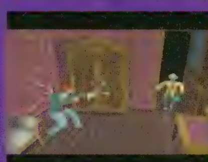
『Actua Soccer』等を開発したメンバーが独立して設立。現在、服の動きにまでモーションキャプチャーを使用した『DOOM』タイプの3Dアクションアドベンチャーを開発中。



⬆PCゲーム『Tartan Army』。ポリゴンの兵士が画面いっぱいに登場する

No Cliché

セガヨーロッパの子会社だが、家庭用ゲームの開発はドリームキャストが初めて。子供向けのアクションと、モーションキャプチャーを駆使したホラーアドベンチャーを制作中。



⬆代表作『アローン・イン・ザ・ダーク』は欧米で大ヒット。日本でも話題になった

Argonaut Software Ltd.

D技術をふんだんに使ったシューティングを開発している。



⬆子ワニを主人公にした同社の作品『Croc』は日本でもサターン用が発売された

Microprose

PCゲームを中心にしたパブリッシャー。日本でも話題になった『MECHWARRIOR』シリーズを販売している。最新作は映画化もされた『STARSHIP TROOPERS』。



⬆3Dロボットシューティングの王道『MECHWARRIOR3』やはり通信対戦が熱い

Interplay

先鋭的なゲームを揃えるパブリッシャー。『クレイマン～』の作者による『Earthworm Jim3D』や、ダークな世界観の『MESSIAH』など注目タイトルが多い。



⬆天使が主人公の『MESSIAH』。いかにも洋ゲーな雰囲気がなんともグッド

GT Interactive Software

通信対戦系のメジャー作品も多数リリース。



⬆PCゲーム『Unreal』。『QUAKE』以後の3Dシューティングは通信対応がお約束

特別対談●ゲーム新世紀宣言

ゲームアナリスト
平林久和×芳原世幸
じゅげむ編集長

ゲームの未来がやってきた。ドリームキャストが見せてくれる「夢」とは何か。

ドリームキャストはどんな夢をユーザーに見せてくれるのか。ゲームの評論を手掛け、業界にも詳しい平林氏がじゅげむ編集長と語り合った。セガの目指す方向とは、そしてそこにある問題点とは？



平林久和
-HISAKAZU HIRABAYASHI-
株式会社インタラクト代表取締役／ゲームアナリスト。著書に「ゲームの大學」(赤尾晃一共著・メディアファクトリー刊)、「ゲーム業界就職読本」(アスキー出版局刊)など。夢は「ハワイに移住して、たこ焼き屋を開くこと」

ドリームキャストがお茶の間に持ち込むもの

——さて、ついに発表されたセガの新世代機ドリームキャストですが、第一印象はいかがでしたでしょうか。

平林　僕はドリームキャストはいいマシンであると思っています。ゲーム機が3D表現をする機能に優れていくこと、テレビゲームのモニターが手元にやってきて携帯化したり、また、それが本体と接続可能になったり、通信機能を備える、ということは世の流れなんです。たとえ、ドリームキャストの次のマシンが発表されたとしても、この発展形にすぎないでしょう。

芳原　発表会でドリームキャストが描いた「バベルの塔（注①）」を見ることができましたよね。僕は個人的にああいう空想科学の世界が大好きなんです。あのリアルな世界をコントローラーで操れる。スゴイ時代になったのだな、と率直に思いました。あの方式で世界遺産を巡ることができるソフトが定期的にリリースされたら、僕は飛びつきますよ。

平林　定期的にでるのなら、ネットワークを活かした形で発売するでしょうね。最初にベースとなるプログラミングが入ったCD-ROMをリリースして、そのうえで毎回、新しい世界遺産の地形データをネットワークからダウンロードする。例えば、最初はインカ、次回はエジプトというように。そういうソフトの楽しみ方をドリームキャストは可能にしてくれるはずです。

芳原　なるほど。その可能性は十分考えられますね。日本人の生活を考えると、お茶の間に置けるかどうか、が大事ですよね。ドリームキャストはお茶の間にネットワークを、間違いなく持ち込むことになるでしょう。僕はパソコンを見ていると、いらない機能、使わない機能が多いといつも感じるんです。やっぱり、使わないものは邪魔だし、だんだん必要なくなってくる。ゲームならコンシューマー機という風に、これからのハードは目的に合わせて特化した形をとるんだろうな、と思います。

平林　ただ、あのスペックに唯一、矛盾があるとすれば、メディアがCD-ROMであるということ。通信があるにもかかわらず、書き込み不可のメディアを使うのでは、大容量のデータをダウンロードすることができない。自動的に行き先を記録してくれるインターネットブラウザを、我々はどんなに重宝に思っていることか！　データを格納できる場所があるからこそ、通信を楽しんでいられるのです。これはコスト面から実現できなかったのだと思いますが、残念です。

ドリームキャストが見せるネットワークゲームの未来とは

——ネットワークといえば、セガはメガドライブ時代から付属機器としてメガモデムを発表したり、「ゲーム図書館」というダウンロード用プログラムライブラリを運営、と通信へのアプローチを計ってきました。ドリームキャストは36.6Kbpsのモデムが内蔵されています。ついに家庭でマルチプレイヤー・オンラインゲームが楽しめるようになるのでしょうか。

芳原　通信というのはドリームキャストの最大の特徴だと思うのですが、実際の話、セガはシステムをどうするのか、正直まだなにも見えてきていませんね。

平林　日本で本当にオンラインゲームを展開するには、システムのあり方を根本から考え直す必要があるのでしょう。現在、インターネット上では立派なコンテンツを持ち、アクセス数を多く稼いでも、実際の収入は広告費のみという状況があります。この脆弱な構造からいかに脱却するかが問題となります。

芳原　その通りですね。僕もリクルートのMixJuice（注②）をやっていたのでわかります。最初のうちはアクセス数が増えることは快感だったんです。「おお、こんな多くの人がこのコンテンツを読んでくれている」と思っていました。ところが、ある日を境にアクセス数が増えても嬉しくなくなったんです。サーバーが足りなくなったり、こちらの出費のほうが多くなってきてしまった。



平林　今、『ウルティマ・オンライン』（注③）などのマルチプレイヤーのオンラインゲームでは、スケール・デメリットが生じているといいます。これはどういうことかというと、お客が増えると、サーバーの運営費がかかり、結局損失が増えてしまうという現象です。かくもネットワークゲームの構造は難しいのです。その問題に対して、どんな答えをセガが持っているのか。ま

補足事項

①バベルの塔
この特集でも取り上げたドリームキャストのデモ映像。聖書に登場する地上で最も高い塔、バベルをリアルタイムポリゴンで描いた。

②MixJuice
インターネット上で展開されている、(株)リクルートの生活情報総合サイト。趣味、就職、読み物、様々なジャンルで構成されている。じゅげむオンラインもこの中に。(http://www.recruit.co.jp)

③ウルティマ・オンライン
今、全世界で最も人気を呼んでいるマルチプレイヤーネットワークRPG。中世ファンタジー世界を舞台に冒険や生活をする。同時に数千人がアクセスし、ともに会話や戦闘を楽しむことができる。日本ではエレクトロニック・アーツ・スクウェアより発売。

④マクロマインド・ディレクター
マルチメディアの定番ソフト。現在は社名変更にともないマクロメディア・ディレクターと改名。動画や画像を扱うオーサリングツール。

⑤スペースシップ・ワーロック
CD-ROMの先駆作。自ら異星人と名乗る奇人ジョー・スパークスとコミック・アーティストのマイク・セインツによって製作された宇宙を舞台にしたインタラクティブ・ムービー。マクロマインド・ディレクターというツールが開発されたからこそ、生まれたタイトルと言える。リアクター社より発売。

⑥エヴァンジェリスト、トランスレーター
伝道者、翻訳家。Appleのマッキントッシュが登場した際、マックに惚れ込んだエヴァンジェリスト達によって、その長所があちこちでアピールされた。その結果、全世界で広く普及したことは有名すぎるエピソード。

さにここが大きなポイントになるでしょう。

芳原　セガの今後の戦略に期待せざるえませんね。

ドリームキャストで ゲームの開発環境が変わる

——ドリームキャストはマイクロソフトのWindowsCEベースのマシンです。ゲームを作り易いというのが一つのセールスポイントになっているようですが、このことでゲームの開発環境は変わるでしょうか。

芳原　このWindowsベースの環境は、今のゲームに重要な提起なのだと思います。これは言ってみれば市販の開発ツールでもゲームが作れるような環境が生まれたことを意味し、多くの人たちにチャンスを与えるような仕組みを作ったのですから。この新しい提案はもっと注目されてもいいと思います。

平林　今までのソフトメーカーは、どのハードでソフトを開発するか選択しなくてはなりませんでした。しかし、これからのゲーム機は開発において互換性を持つようになってきます。これは思想の転換点です。これからはソフトメーカーにとって、ハードを選択するということは重要ではなくなるでしょう。

芳原　どのソフトメーカーがどのハードで作るのか、という駆け引きはなくなっていくということですね。

平林　そうです。そのためにもソフトメーカーは過去のゲーム開発環境にリセットをかけて、新しい開発環境を整えることが必要となってくるわけです。

芳原　ハード選択においてソフトメーカーが大っぴらに駆け引きしたためにユーザーの目が変に肥えてしまった。ユーザーが語りますよね。一億総評論家時代と言うのでしょうか。ソフトが発表されていないだけで「セガはダメなんだ」と、ユーザーや業界が勝手に語り始めてしまっている。

平林　同時発売のソフトタイトルだけで、ビジネスの成否をうらなうようじゃ、「夢」ではないですよ。ドリームキャストの見せてくれる「夢」とは、もっと違うものである気がします。かつて、マクロマインド・ディレクター（注④）というツールが初めて世に登場した時、ロックシンガーが突然『スペースシップ・ワーロック』（注⑤）というゲームを発表し、それが大ヒットとなったことがありました。それと同じようなことをWindowsCEベースのドリームキャストは可能にしてくれるかもしれない。どこかの専門学校の女のコが、突然自分のパソコンを使って、最高のヒット作を生み出す可能性があるんです。もちろん、これは一万分の一にも満たない確率かもしれない。しかし、逆にいえば万に一つはありうるということです。これがドリームキャストが見せてくれる「夢」なのではないでしょうか。

芳原　そもそも本来、ゲームの世界は最も才能がある人が、ちゃんと評価される世界だったはずです。ドリームキャストは若い人や新しい人が活躍する環境というものを作ることができる。そういった環境の正常化が行なわれるということですね。

ドリームキャストの 夢とセガの現実

——セガはドリームキャストの発表により、新たな姿へと変化を遂げようとしているような気がします。このセガの動きに対し、気になる点はありますか。

平林　無名のクリエイターをいかに育てるか、一万分の一の才能をすくい上げるか。それをどのようにビジネルモデルとして組み上げることができるか。それがドリームキャストを発表したセガのこれからとるべき方向だと思います。しかし、残念ながら、表面的にはそのことを考えている様子が伝わってきません。有名人を社外取締役にして、発表会のパーティに芸能人を多数招待する。そのような一見した豪華さは、テレビゲームの「夢」とはまったく反対にあるものなのです。あれではクリエイターにメッセージを発せているとは思えない。あのような発表パーティを開催するくらいなら、セガのハードのスペックを5カ国語や6カ国語に翻訳して「このマシンはこんなにスゴイ力を持っているのだ。あなた達も作ってみないか」と世界中のクリエイター、アメリカだけでなく、イギリス、フランス、韓国のクリエイターなんかにアピールした方がはるかにいい。その方が長い目で見た場合、勝利によっぽど近いと思います。

芳原　Windowsを導入している以上、セガも海外のPCでゲームを作っているクリエイターに目を向けているはずなのですが、今一つはっきりしませんよね。

平林　実は、この問題はセガだけのことではなくて、任天堂やソニーにも言えることなんです。セガも任天堂もソニーも、たまたま日本に本社がある会社です。だから、海外でPCゲームを作っているクリエイター達は、コンシューマー機と触れ合うチャンスがないだけなのです。彼らにとって日本のコンシューマー機は、メーカーと契約をかわし、ツールを購入する、という段取りが非常に面倒で居心地の悪いものにしか見えていません。これに比べたら、どこにでもあるパソコンとツールだけで作ることができて、ネットワーク上にシェアウェア状態でアップできるPCゲームの方がはるかに魅力的に見えるわけです。そんな彼らにドリームキャストの長所を伝えるには、エヴァンジェリストやトランスレーター（注⑥）が今、必要なのかも知れません。

芳原　なるほど。セガが試みている新しい挑戦。それが現実になれば、ゲーム業界もすごくハッピーになるでしょうからね。



芳原世幸
-TOSHIYUKI YOSHIHARA-
じゅげむ編集長。最近、遊び込んでいるゲームは『XI』と『実況ウイニングイレブン3ワールドカップフランス'98』。中華料理に造詣が深い。夢は「グリーンキーパーになり、小学校で芝生を刈るようなマイベース人生を歩みたい」





RECRUIT

CM30秒では語りきれないので、この場をかりて、とことん言わせていただきます。

リクルートとことんCM勝負篇



私って、旦那より
勝負強い。
その才能は、
ゲームの攻略で
花開いた。
「また勝っちゃった」





その実力で
有利な貯蓄、
はじめてみた。
「また
増えちゃった」



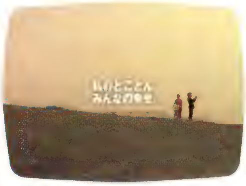
お金を上手に
活かすなら
『あるじゃん』



「まさか家が
買えるとはねぇ」



マイホームを
探すなら、
『住宅情報』



私のとことん、
みんなの幸せ。



「あ、宝くじ」
当たりそう。

もっと選べる、
きっと広がる。
リクルートの
情報誌。

ゲームを選ぶ・楽しむなら、

じゅげむ

たいていのゲーム雑誌は、漢字にルビがついてるって本当?

と思ってしまう人には、じゅげむがふさわしい。ファミコン登場から13年たって、今やゲームはコドモだけのものではありません。だけどコドモの心は忘れない、そんなオトナたちが、世界に誇る日本のゲーム文化を、ゲーム産業を支えていると思います。全ハード対応の総合誌として、毎月の新作ゲーム全情報をおさえながら、おすすめの注目ソフトの深堀り、攻略附録、特集企画、業界NEWS、インタビュー……。この1冊で快適ゲームライフはOK。

じゅげむ編集長　芳原世幸



http://www.recruit.co.jp/

なけなしボーナス大作戦

NAKENASI BONUS DAISAKUSEN

やりくり買い物テクニック

構成・文● 勝見正克（K's office）
撮影● 伊勢和人、早崎太郎、畑山亮太
イラスト● 西山さとし
スタイリング(X-GUN)● 判戸聖穂



今年も昨年に引き続き、
日本経済はどん底の不景気。
夏の楽しみであるボーナスも当然期待できない。
そこで、この特集では、
なけなしのボーナスを有効利用し、
1円でも安くゲームを入手する方法を伝授。
ボーナスがないという人にも
とっておきの情報をお伝えする！

※注意　この特集に載っている価格は6月上旬に編集部が独自で調べたモノです。価格は日々、変動しています。掲載されている価格は目安として考え、実際の価格はショップに行って直接確かめて下さい。

データ協力店●秋葉原・メッセサンオー（東京都千代田区外神田3-14-8、☎03-3255-3452）●秋葉原・メディアランド（旧ゼット、東京都千代田区外神田1-14-1、☎03-3251-7004）●池袋・K-BOOKS（東京都豊島区東池袋3-2-1三和ビル2、3F、☎03-3985-5438）●中野アニメワールドスター（東京都中野区中野5-52-15中野ブロードウェイ3F、☎03-3386-0231）

少ないボーナスはこう活かせ！



**ゲームを買うとき、安易にお店を選んではいないか？
この章では少しでも安くゲームを買うコツを紹介する。**

安くゲームを揃えるにはポイントが幾つかある。たくさんのお店を巡って、一番安いところで買う。ワゴンセールを活用する。ソフトハウスが主催しているファンクラブの会員になるなど。だけど、自分の足で探すとなると、結構骨が折れる。そこで、当編集部が代わりにお店巡りをして、どの辺にあるお店が一番安いのか徹底検証した。また、ワゴンセールの中身も総チェック！プレミアムソフトがないかどうか調べ上げた。もちろん、全国のお店を全部調べた訳ではないので、すべてが分かったということではない。だが、資産活用の傾向と対策を練るには参考になるはずだ。君もこの特集を熟読してボーナスを有効利用しよう！

1円でも安くゲームを入手しよう!!

激安ショップを探せ！

4種類の店舗の価格を徹底比較

ゲームを安く売っているお店は大別して4つのタイプに分けられる。秋葉原のような電気街の大型店舗。まわりに競合店も多く、膨大な本数を売り切る。そして、2番目は大都市にある大手量販店だ。これは店名が「○○カメラ」となっているお店が多い。この手のお店は問屋を通さない直販ルートで安売りを実現している。3番目は駅前の商店街にある地元のゲーム屋さん。店舗面積こそ小さいが、気軽に行ける強さがある。最後は郊外にある大型店舗だ。土地代が安い郊外に建てることで、巨大な店舗面積と駐車場を実現した。この4種類の店舗のうち、どこが一番安いのか検証してみた。その結果は…。



➡「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」は4月9日に発売されたシミュレーション

新品	ギレンの野望（SS）	STOLEN SONG（PS）	双界儀（PS）
秋葉原A店	5972円	6115円	6115円
秋葉原B店	6120円	6120円	6120円
秋葉原C店	5780円	6120円	5980円
大都市大手量産店D	5980円	5980円	4990円
私鉄駅前小型店E	6120円	6800円	6400円
郊外型大型店F	5980円	6580円	6280円

中古	ギレンの野望（初版・SS）	下級生（SS）	デザイア・プレミアムパック（SS）
秋葉原A店	5981円	3981円	3981円
秋葉原B店	5280円	3980円	4280円
秋葉原C店	4980円	3280円	4280円
大都市大手量産店D	中古は扱わず	中古は扱わず	中古は扱わず
私鉄駅前小型店E	5980円	3980円	4480円
郊外型大型店F	5980円	3580円	4480円

※すべての店舗で消費税別途。大手量販店はこの価格にさらにポイントが5%還元される。また、中古価格は下取り金額ではなく、販売金額を示す。

ポイントカードもお得

ポイントカードシステムとは、消費税込みの購入金額の数%がポイントとしてストックされ、次回以降の買い物に使用可能というモノ。割引率は現金購入かクレジットカードの違いやキャンペーン期間の有無で変わる。有効期限は最終使用日から1年間だ。

ヨドバシゴールドポイントカード
7月以降は現金購入なら5%、クレジットカード使用で3%ポイントが還元される。

さくらやカード
基本的にはヨドバシと同じ。こちらのカードは表面にポイント数が記載されるので便利。

ビックポイントカード
還元率は現金で5%だが、クレジットカードには対応していないのが残念。

安売り王は大手量販店に決定

数字だけ見ると、新品は大都市の大手量販店が安い。しかも、大手量販店は各社ポイントカード制度を導入しているので、さらに、実勢価格は安いと言ってもいいだろう。ただし、秋葉原の有名店は価格は大手量販店に劣るが、新品ソフト購入時に非売品のトレーディングカードやポスターをプレゼントしている。これらグッズが欲しい人は、秋葉原で購入した方がいいだろう。また、中古でもいいという人も秋葉原がオススメだ。



⬆D店は雨の日サービスで「双界儀」が通常より800円引きだった

結論

安さだけを追求する人は大都市の量販店がオススメ。プレミアムアイテム付きを選ぶなら秋葉原にゴーだ！



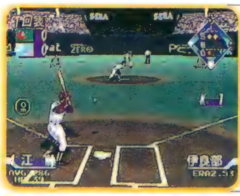


ワゴンセールは本当にお得？

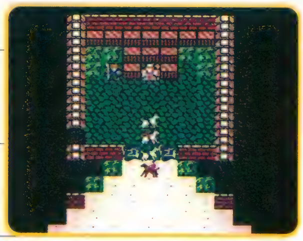
標準的なお店でワゴンを総チェック

よくゲーム屋さんで見かけるワゴンセール。そのソフトを購入して、そのまま秋葉原のゲームショップに持ち込んだら、儲けは出るのか？ その素朴な疑問を解消するために、じゅげむ編集部では実験を試みた。

この試みに協力してくれたのは、東京・板橋区内にある普通のゲームショップ「マジカルガーデン大山店」だ。店内には、新品、中古を取り混ぜて、2万本の在庫がある。地区では大規模な部類に所属するお店だ。立地条件もよく最寄り駅から徒歩0分で着く。そこに突然、おじゃまをして、やらせなしで、ワゴンセールの中身をチェックした。中にはスーファミ、サターンを中心に40本ほどのソフトがあった。果たして、儲かることはできるゲームは何本存在するか？ こうご期待！



←一番高額で下取ってもらえた「グレイテストナイン96」でも180円の損が出た



➡世界初のコンピューターRPG「ウルティマ」のファミコン移植版も価格は安め

マジカルガーデン大山店

住所●東京都板橋区大山東町60－27　2F。
電話番号●03-3579-3823。東武東上線大山駅下車0分、大山ハッピーロード沿い。年中無休。営業時間●朝10時～深夜12時。

□ワゴンの中のソフト高額下取りベスト14□

ソフト名	買い値	下取り価格
グレイテストナイン'96（SS）	980円	800円
テトリス2＋ボンブリス（ファミコン）	1580円	700円
ドラゴンフォース（SS）	780円	500円
たけしの挑戦状（ファミコン）	980円	500円
エルハザード（SS）	980円	400円
クリスマスナイツ（SS）	400円	300円
リグロードサーガ（SS）	780円	300円

ソフト名	買い値	下取り価格
スーパーマリオブラザーズ（ファミコン）	980円	300円
ファミコンジャンプII　最強の7人（ファミコン）	780円	300円
ウルティマ2～恐怖のエズゾダス～（ファミコン）	1280円	300円
テトリス（ファミコン）	1280円	200円
星のカービィ（ファミコン）	680円	200円
ファイティングバイパーズ（SS）	380円	100円
バーチャファイターリミックス（SS）	280円	100円

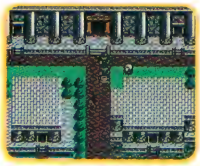
※売り値は実際にマジカルガーデン大山店で6／18に売られていた金額。税別。サターンソフトは箱、取扱説明書付き、ファミコンは「ウルティマ2」のみ箱、取扱説明書付き、そのほかはソフトのみ。下取り価格は、秋葉原・メディアランドでの6／18の下取り金額を掲載。ただし、この価格は標準的な金額で、ソフトの状態によって変動する

儲かったソフトは1本もなかった！

結論から言うと惨敗だった。ワゴンの中のソフトを全部調べて、そのリストを元に秋葉原・メディアランドで下取り金額を出してもらった。秋葉原でも高額下取りで有名な同店の価格を持ってしても1本も儲けの出たソフトはなかった。あくまでもワゴンセールは自分の欲しがっているソフトを購入するだけにしよう！



⬆難解さが売りだった「たけしの挑戦状」。難しすぎて値段が安かったのかも…



⬆マニアに人気のある「ファミコンジャンプ」も買い取りの半値以下の下取りだ

結論

ワゴンセールの中のソフトで儲けるのは不可能。自分が本当に欲しいソフトだけ購入するようにしよう！

ソフトハウスの会員になろう！

ファンクラブに入って充実ライフ

各メーカーは特典がたくさんついたファンクラブを主催している場合がある。これに1回入会すれば、1年に数回会誌や体験版が入ったCD－ROMが送られてきて、無料でゲームがプレイできたり、貴重な情報が入手できる。さらに、会員だけが購入できるプレミアムグッズの通信販売も利用できちゃう。

だが、このファンクラブ制度も、年会費がバカにならない。6社いっぺんに入会すると2万円以上のお金がかかる。通常のおこづかいではまかないきれないこの費用をボーナスが出たこの時期に払ってしまおう！ 各社、継続の場合は1年後にまた支払うことになっているので、来年以降もボーナス時期に支払うことができる。下に大手メーカーのファンクラブを紹介しているので利用して欲しい！



➡ウエストポーチと定期入れをプレゼント（SNKの場合）

結論

ボーナスが入るこの時期に思い切ってファンクラブに入ろう！　年数回の会誌で1年間楽しめるゾ！

	連絡先	特典
セガ	03-5467-3060	サクラ大戦オンリーファンクラブ。年会費5000円。
SCE	03-3266-7830	年6回、体験版の入ったCD－ROMを郵送。年会費5800円。
コナミ	03-3341-3540	藤崎詩織オンリーファンクラブ。入会金500円＋半年会費2000円。
カプコン	06-948-0555	年間にビデオ3回、会誌3回を交互に郵送。年会費3000円。
SNK	06-339-3610	年4回会誌郵送。年会費は初年度3000円。その後は2000円。
ハドソン	03-3293-2933	年6回会誌郵送。新規会員にはプレゼントもある。年会費は2000円。

少ないボーナスはこう活かせ！

今が旬！このアイテムをゲットせよ!!



今が買いどきこのアイテム

入手困難な一品PDA「ゴジラ」

この夏、みんなが欲しがるハードはきわめて少ない。年末になれば「ドリームキャスト」が発売されるが、夏発売で気になるモノというと「ドリームキャスト」にも接続できるPDAの「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑」くらいだ。これはドリームキャスト用のメモリーカードとしても使える優れモノ。

また、発売中だが、ポケットカメラやポケットピカチュウの価格も調査した。まだ、買っていない人は参考にして欲しい。（表中の価格はすべて実売価格。秋葉原・メッセサンオー調べ）



ポケットカメラ

●任天堂●4980円

2月に発売されたが、その後も実売価格は変わっていない。買う予定の人はすぐ買おう！

一時、品薄だったが現在ではどのお店でも入手可能。ただ、あまり値引きはされていない。



ポケットピカチュウ

●任天堂●2480円



PDA「ゴジラ」

●セガ●2500円

一般の小売りは7／30～。東宝系映画館での先行発売は7／11から行なう。

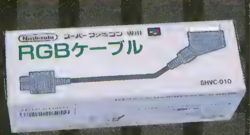
このアイテムがオススメ！



DIGIO

●セガ●7980円

プリクラで出力も可能なデジタルカメラ。パソコン接続ケーブル付きでこの価格。



SFC用RGBケーブル

●任天堂●1980円

SFCとモニターをつなぐ21ピンのケーブル。在庫希少なだけに必要な人は早めに買おう！



バーチャガン

●セガ●2980円

在庫不足が続くバーチャガン。これもいま買っておかないと一生買えないゾ。

？ニンテンドウ64は買いか？



2度目の値下げ在庫も豊富なN64

「ポケモンスタジアム」「ゼルダ」が発売される予定のN64。7月1日より今の価格から2800円安い1万4千円で販売する。買い渋ってた人も今が買いだ。

？セガサターンは安くなったの？



まだまだ定価に近い実売価格！

サターンの後継機「ドリームキャスト」が発表されてサターンの価格はどうなったか？　結論から言うとほとんど変化がない。ただ、在庫は各店減少している。

ソフトは売ることを考えてキレイに使おう！

ソフトをどうしたら安く買うことができるのか？　流通業界に詳しい稲越氏に意見を聞いてみた。



➡この夏一番の大作ソフト「武蔵伝」

「安く買おうと思ったら、基本は足で稼ぐ。何軒ものお店をチェックして、一番安いお店で買う。これしかないです。ただし、時間がない人は新宿、渋谷、池袋にある大手量販店がオススメです。値段は通常のゲームショップより安く、しかもポイントまで付いてくる。秋葉原のよさは販促物がおまけでついてくる点です。また、中古の在庫が多いのもメリットのひとつですね。古いプレミアムソフトを探しているのなら、秋葉原を一日かけて巡るのが近道です。」

ゲームを家で保存しておくときの注意点はありますか？

「将来的に、中古ショップに売ることを考えているなら、ソフトの帯は捨てないように。これだけで下取り価格が1000円以上違うときもある。また、大作ソフトはすぐ売るのがベスト。ヘタに販売本数が多いので、時間が経てば経つほど下取り価格は落ちていきます。また、ハード、ソフトに共通する基本ですが、取扱説明書や箱、ケースもキレイに保存しておくと高価格で下取りしてくれますよ。」



秋葉原・メッセサンオー仕入れ担当

稲越一之氏

お宝ショップ発見!!

店内に6000本都内随一の在庫量

プレミアムソフトを多数扱っているお店を都内辺境で発見した。このお店はファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PC－エンジンなどの古いソフトが強く、店内在庫だけで6000本もストックされている。新品では「ゼルダの伝説」（FF版）が3980円で売られ、しかも在庫はかなりあるというのだ。中古では幻の「レンタヒーロー」（MD版）や「ムーンライトレディ」（PC－エンジン版）まで扱っている。また、MD用マルチタップも店内にあった。通信販売はやっていないが、電話での在庫確認には応じているので、古いソフトを探している人は利用しよう。





ファミコンクラブハウス

住所●東京都板橋区清水町77－6ソネハイツ1F。電話番号●03-3961-3291。都営三田線本蓮沼駅下車徒歩3分、中山道沿い。年中無休。営業時間●昼12時30分～深夜12時30分。

若手お笑い"X-GUN(バツグン)"が値切りに挑戦!!

「ボキャブラ天国」で人気の若手お笑いが秋葉原に潜入！持ち前のセンスで、値切りに挑戦。果たしてその結果は？





西尾　季隆　　嵯峨根　正裕

X-GUN

プロフィール

70年2月20日生まれ、A型。ライブビデオ「GO！」がポニーキャニオンより発売中

70年3月25日生まれ、O型。3組合同の単行本「カツオレ」がムービックより発売中。



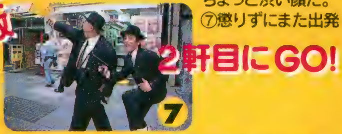






①まずはメッセサンオーから。店内を物色する2人。
②「ボカンですよ」がかなり気に入った様子の西尾。
③購入するソフトはコレに。
④レジに持っていく2人







⑤値切りが成功しないと分かると途端に銃を振り回す2人。
⑥従業員の真摯な態度にやっと値切りを諦めた2人。でも、ちょっと渋い顔だ。
⑦懲りずにまた出発



⑫落ち込む2人。どうもご苦労様でした!!

⑪結局、ココでも値切り失敗。やはり、関東で値切りは無理なのだ。









⑧2軒目はこの町有数の安売り店「メディアランド」。
⑨ソフトはカプコンの「ポケットファイター」に決定。
⑩今度は泣きおどしで迫る2人。値切りは成功するか？



ボーナスなくてもOK! ゲーム資産運用術



学生やフリーターでボーナスがない人でも安心! 手持ちのゲームを売って、資金を調達しよう!!

学生や、フリーターなどボーナスがない君もこのページを読めば、安心。無料でゲームができたり、もういまでは使わなくなっている古いゲームソフトを売って、ゲームを買う資金にする方法を伝授する。

ここに載っている方法は、編集部がその道のプロに取材をして入手した信頼できる情報ばかりだ。ただし、世の中、楽をして稼げる方法などそうあるものではない。ここに紹介してある方法も、かなり根気が必要だ。

まめにチェックが必要だったり、足で稼がなければならないモノがほとんどだ。

だが、その分、得るモノも大きいので、お金がない人は、是非一度、チャレンジして欲しい。

デバックで無料(タダ)ゲー

ゲームをするだけで給料までもらえる!

無料でゲームがやり放題の職種がある。それは、デバッガーだ。完成間近のゲームがちゃんと動くかどうか、隅から隅までテストプレイを行い、バグと呼ばれるプログラムミスを見つけ、プログラマーに報告するのだ。しかも、これは仕事だから、アルバイト代までもらえる。

では、どうしたら、デバッガーになれるのかを紹介する。

なる方法は2つ。ひとつは、ソフトハウスに応募する方法。「フロムA」(リクルート発行)などのアルバイト紹介誌に求人広告が載るので、丹念に探そう。学生やフリーターでもOKだ。面接を経て、採用されると、いよいよ仕事開始。その会社の新規ソフトがプレイできる。しかも、うまくいけば社員にもなれる?

あの有名なソフトもプレイできるかも…

もうひとつの方法は、デバッグ専門会社で働くことだ。デバッグ専門会社とは、複数のソフトハウスと契約をし、デバッグのみを専属に扱っている会社だ。日本に数社しかないが、もし、ここで働けたら、ソフトハウスを問わず、いろいろなゲームがプレイできる。もちろん、これも「フロムA」などのアルバイト雑誌に求人広告が出るので、まめにチェックしておこう。

ただ、両方に共通している点は、どちらもお仕事で、遊びではないということだ。反射神経と運動神経、それ以外なら、根気と好奇心が必要になる。普通にプレイしていてはダメなのだ。その辺を踏まえた上で、アルバイトに応募してみよう。

デジキューブを利用して、無料(タダ)ゲー

モニター制度も利用しよう!!

デジキューブでは、コンビニで取り扱うソフトを決定するのに、モニター制度を採用している。これは、コンビニで扱うのにふさわしいソフトかどうかを、約30人のモニターのアンケートを元に決めるシステムだ。このアンケートを書くために、コンビニで扱うゲームを事前にプレイできる。

モニターになるには、別段専門知識は必要ない。募集は「ビーイング」などに掲載されるほか、ゲームに同封されるアンケートハガキをまめに送り返している人が選ばれる。



⬆うまくいけば「FF Ⅷ」も発売前にプレイ可能だ!

フリマでボロ儲け!

旧型ハードが狙い目だ!

ゲーム関連商品を扱っているのは、100軒に1軒程度。かなり少ない。一番オススメできる商品は旧型ハードだ。ソフトと違って、種類も少なく、シロウトでも判別できる。下の表を見てもわかるが、ハードを買って、秋葉原で売れば、一挙に数万円儲けることも可能だ。ただし、フリマでの動作確認は事実上不可能。動かなかったら致命傷だということも覚えておこう。

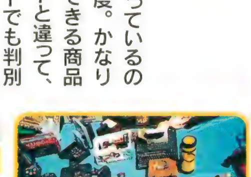


⬆儲けようと思ったら、足で稼ぐしかない。とにかくいろいろなフリマに顔を出そう!

□オススメハード□

	買い値	下取り価格
ツインファミコン	1500円	1万5000円
ファミコンディスクシステム	1200円	7000円
旧型ファミコン	1200円	3000円
メガドライブ(初期型)	1200円	1000円
PCエンジン	1200円	800円

買値は某フリマで現実に売っていた価格。下取り価格は秋葉原・メディアランドでの6月18日現在の下取り価格です。ハードはすべて箱、取扱説明書なしの状態。



⬆ハード以外ではファミコン用キーボードも売っていた

フリマ情報はじゃマールでチェック!!

都内で月30回程度開かれているフリーマーケット。でも、どこでやっているか知らないという人も多いんじゃないかな。そんな時はじゃマール(リクルート発行)でチェック。編集部が厳選したフリマ情報が毎号載っているゾ。これで調べて、週末はフリマをはじごしよう!

じゃマール

関東版、東海版、関西版は、毎月2回発行、9、25日発売。九州版も毎月2回発行で、10、26日発売。北海道版のみ毎月1回発行で、24日発売。価格はすべて440円(税込)。





プレミアムソフト ベスト20 BEST20

プレミアムソフトはコレだ!!

	ソフト名	下取り価格		ソフト名	下取り価格
1	メタルスレーダーグローリー (FF)	2万円	11	ガントレット (MD)	8000円
1	サーカスライド (PCエンジン)	2万円	12	幽遊白書〜魔界統一編〜 (MD)	7000円
3	コミックスゾーン (MD)	1万7000円	12	スーチーパイリミックス (SS)	7000円
4	ジ・ウース (MD)	1万4000円	12	アテナ (FF、カセット付き)	7000円
4	鋼鉄帝国 (MD)	1万4000円	15	ドラキュラX (PCエンジンCD)	6000円
6	エイリアンソルジャー (MD)	1万3000円	15	テイルズ・オブ・ファンタジア (SFC)	6000円
6	ヴァンパイアキラー (MD)	1万3000円	17	ムーンライトレディ (PCエンジンCD)	5000円
8	銀河婦警伝説サファイア (PCエンジンCD)	1万2000円	17	スチームハーツ (PCエンジンCD)	5000円
9	神宮寺探偵「危険な二人」 (FFディスク)	1万円	17	ドラゴンナイトグラフティ (PCエンジンCD)	5000円
10	マジカルチェイス (PCエンジンCD)	1万円	17	第3次スーパーロボット大戦 (SFC)	5000円

※下取り価格は秋葉原・メディアランドでの6／18現在の価格。箱、取扱説明書付きの場合。ただし、状態によって値段は上下します。

古今東西の高額ソフトを一挙掲載

ゲームソフトは機種を問わなければ、何万タイトルも存在する。その下取り価格を全部掲載するのは不可能だ。そこで、旧ハードの高額ソフトベスト20を調べて、載せることにした。これらのソフトを持っている君は幸せだ。どのお店でも高価で買い取ってくれるゾ。ただし、このベスト20では一般に小売りされたソフトのみを対象にした。ラジオ番組で制作した特注のソフトや業界関係者のみに配ったスペシャルソフトはリストに入っていない。これは通常の読者では絶対入手不可能なモノの値段を掲載してもあまり意味がないと判断したからだ。



⬆リアル麻雀ファンクラブ版もレアな一品

いらないゲーム関連グッズを売ろう!!

ハードを売るなら…

高値で売買されるゲーム＆ウォッチ

普通に売られている旧型ハードの下取り価格は右ページに掲載してあるので、ココではちょっと変わったハードのみ紹介する。意外に高かったのは、任天堂のゲーム＆ウォッチ。家で眠っている人はすぐ売ろう! いいおこづかいになるゾ

一般的に高値で買い取ってもらえるハードは販売台数が少なかったり、箱、取扱説明書がキレイに保存されているモノに限る。ただ、ゲーム＆ウォッチは箱なしでもOK。



マルチメガ
●セガ●5万円

日本では未発売のメガCD＆メガドライブ機。超小型が人気の秘密



ゲーム＆ウォッチ
●任天堂●1万5000円

表面が銀色のモノが高値で買い取ってもらえる。金色だと1万円



アルカディア
●バンダイ●1万円

83年に発売されたゲーム機。ソフトは約20タイトルほどあり。「ガンダム」「マクロス」が人気



光速船
●バンダイ●15万円

日本で最高値のハード。80年発売。マニアに絶大なる人気がある。9インチのモニター付き



ゲーム＆ウォッチパノラマ型
●任天堂●1万3000円

後期に発売されたゲーム＆ウォッチカラータイプ。4種類存在する



PC－エンジンLT
●NEC-HE●4万2000円

HEカードしか使えないが、モニターとして使えるため人気が高い

ゲーム関連商品の価格は?

エヴァとサクラのグッズが高値!

ハード、ソフト以外のグッズの下取り価格はどうなっているのだろうか?

本誌が調べたところ、現在、高値で買い取っているのは、テレフォンカードとトレーディングカード。ソフトタイトル別で見てみると、現在、超高値というタイトルはないが、相変わらず高値なのは「エヴァンゲリオン」と「サクラ大戦」だ。声優関係なら、林原めぐみ、宮村優子、國府田マリ子、岩男潤子がオススメだ。



サクラ大戦下敷き
●3万円

クオリティーに定評がある三鷹市水道局が作った下敷き。松原秀典氏描き下ろしはレアだ



綾波レイ抱き枕
●1万5000円

UCC缶コーヒーの抽選プレゼントの景品。100個しかない貴重なモノだ。持っている人は幸せ者だ!



Piaキャロットマグカップ
●8000円

ゲームの予約特典のマグカップ。秋葉原・メッセサンオーのモノが高値で売買されている



慟哭!そしてトレカ
●1万円

トレーディングカードの中でも抽選プレゼントのモノは非常に高い。金か銀のバックが目印



サクラ＆エヴァテレカ
●3万円(左)
●15万円(右)

サクラ大戦2のテレカは貴重なので高値。エヴァモノでも、三鷹市水道局制作のモノは超高値がつく

エヴァトレカ
●7万5000円(2枚で)

トレーディングカード史上で一番高いカード。抽選でのみ入手可能だった。同じ柄でゴールドのモノも存在する





ナデシコトレカ
●4万2000円(2枚で)

これも抽選でのみ入手可能なトレカ。2枚セットなので、さらに高いのだ



マリーのアトリエトレカ
●3000円

去年大ヒットしたゲームのトレーディングカード。これも貴重な一品



やりくり買い物テクニック 総まとめ

結局、自分の足で稼ぐしかない。安い商品が欲しい、高く売りたい。いいお店を発見したい。そんな思いを抱いてるあなたは、こまめに出歩き、いろいろチェックしよう!

※ソフト、ハードの価格は秋葉原・メディアランド調べ。すべて下取り価格を掲載。ゲーム関連グッズはエヴァ、ナデシコトレカのみ、中野・アニメワールドスター調べ。あとは池袋・K・BOOKS調べ。すべて下取り価格を掲載。

競馬・パチンコ・パチスロで、少ないボーナス大きく増やせ!!

やれば儲かる ゲーム錬金術







世間では不況と騒がれているが、そんなときこそゲームの出番。競馬予想、パチンコ、パチスロの各研究ソフトを細かく分析してみたので、これを参考にバンバンもうけちゃおう!

競馬編

勝ち馬予想の最後の切り札をお試しあれ

これさえあれば楽に馬券が的中!?

馬券攻略の心強い助っ人となるのが競馬予想ソフトだ。「たかがゲームソフトじゃん」と侮るなかれ。膨大なデータを駆使した解析術や本格的な予想理論は、とても素人には真似のできない優れモノ。プロのノウハウがたっぷりと詰め込まれた、非常に優秀な頭脳を持っているのだ。まあ、あくまで予想なわけで絶対に当たるとは言い切れないが、きっと頼りになるはず。日頃ハズレ馬券の山にお嘆きの人、ここはひとつ、予想ソフトの力にすがってみては? 今までの悪夢がウソのように、グングン勝率がアップするかもしれないぞ。「オレの予想は完璧だぜ!」なんて豪語している人も、研究の一環としてどんどん活用していこう。

どのソフトを選ぶかは使う人のお好み次第

さて、実際にソフトを選ぶときにもっとも気になるのが、当然のごとく的中率。だが、その点はどれを選んでもたいして問題ない。ソフトによって当たりハズレの波はあるけど、年間を通じて見ればあまり大差ないようだ。比較すべきポイントと言えば、入力時間や操作性、予想スタイルといったところだろう。その辺はソフトによってマチマチなので、よく吟味して自分にフィットするものを選ぶべし!

代表4タイトルを実戦で検証!

今回検証したのは、『パワーステークス2』『競馬エイト'98春夏』『Grade I』『優駿への道』の4タイトル。6月7日（日）の東京競馬場、ダービーを含む後半5レースで予想を決行してみた。実際に使ってみて分かったけど、各ソフトごとに傾向の違いが結構表れるものだ。そこで勝率をはじめ、入力時間や予想理論、ソフトの特徴など、重要なポイントを漏らさずチェック。項目別に見やすく左ページの表にまとめたので、ぜひともソフト選びの参考に。さてさて今回の検証、一体どんな結果になったのでありましょうか……?



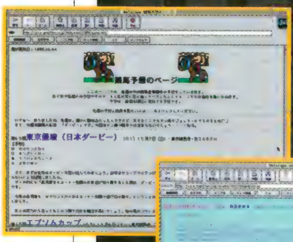
⬇ダービーを筆頭に、荒れまくった東京競馬場の午後だったが……

まだまだある予想のお助けツール

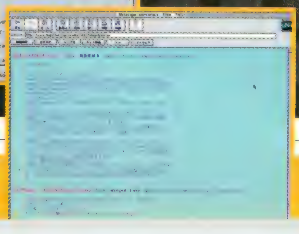
ちまたにあふれているデジタル情報を有効に利用すれば、予想もグンとはかどるはず。競馬新聞なんかよりも、ずっと便利で役立つ情報源3つを紹介しよう

パソコン通信

今や時代はインターネット。それは競馬の世界でも同様で、一般の方からプロの予想家まで、何十種類もの予想コーナーが開かれているのだ。タメになるものばかりだし、無料でアクセスできるものも多いのが嬉しいところ。たまには、見ず知らずの人から予想を仕入れるってのも悪くないぞ。



⬅みんな親切に解説してくれるので、安心して情報収集しよう



⬇非常にマニアックなコーナーもあり、いろいろ渡り歩くと面白い

Gチャンネル

各ケーブルテレビで放送されているグリーンチャンネルは、競馬場でも見られない貴重な映像の宝庫! 中央競馬の完全中継や調教VTRなどの情報以外にも、有名人によるトーク、重賞レース年鑑、といった多彩なコーナーがそろっている。真の競馬ファンなら、やっぱりこれをみなきゃね。

⬇パドック映像だってバッチリ。PATと両方加入すれば、もう完璧だ





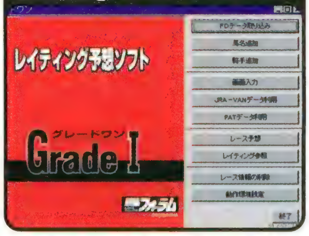
⬆早起きしなくても、自宅でゆっくり第1レースから鑑賞できる

PAT

PATとは、パソコンやホームユース端末などの電話回線を通じて馬券の購入ができるシステム。出馬表やオッズなども見ることができ、自宅にいながらすべて事は済んでしまう便利すぎる方式だ。ちなみに、利用するには加入申し込みが必要だが、入会金は必要ないので安心。



⬅通信セットを装着すれば、スーパーファミコンでも馬券が買える

	パワーステークス2 調子を重視した展開予想がウリ	競馬エイト'98春夏 人気専門誌のノウハウを活用	Grade I 常時最新データで的確な予想	優駿への道 すべてを数値で表す厳密なデータ
				
	●PS●AQUES●5800円	●PS●シャングリ・ラ●6400円	●WINDOWS95●芸文社●5000円	●WINDOWS95●ルート66●0000円
入力時間	50分 前3走の勝ちタイムや上がり3ハロン、着差タイムなどを入力するため、入力時間は長め。馬の調子の判断に悩むこともあり、慣れるまではけっこうかかるかも。ただし、全体的に操作が快適で、そんなに苦にはならない。	20分 気持ちいいほど入力時間が短い。専門誌の競馬エイトから予想印とS指数を引用するため、必要最小限の入力だけでOK。特に、前走データの入力が必要ないのはありがたいところだ。慣れれば1頭あたり1分もかからない。	10分 プレイヤーの担当はレース登録と馬名、斤量、騎手の入力だけ。本当にこれだけでいいの？ と思ってしまうぐらいあっさり終わる。操作性も文句のつけようがないほど快適で、4タイトルの中ではもっとも早い。	20分～ 自分でデータ入力する場合（ソフトの特徴の欄参照）の所要時間。マウス操作のため、スムーズな入力が行える。ただ、基本項目を入力する分には楽だが、自分で考えて入力する項目が多いので慣れるまでは時間がかかる。
馬名検索	頭文字の入力だけで検索してくれるため、使い勝手は非常にいい。性別や馬齢などを指定すれば、さらに検索しやすくなる。新馬登録で父馬や母の父馬名を入力する場合も、きわめてスムーズな検索が可能だ。	頭文字の入力だけで検索してくれるタイプで、検索時間も非常に短め。さらに、タイキやサクラなど有名どころの冠名を持つ馬は、ワンボタンで検索できる。馬名検索機能の点では、『パワーステークス』より若干上だ。	『優駿への道』と同様に、頭文字だけ指定して検索することも可能だし、キーボードで直接打ち込んでもいい。検索機能も十分優秀だが、キーボード入力に慣れれば検索よりもスピーディに進められる。	頭文字からの検索もできるし、キーボードでのダイレクト入力も可能なため便利。この辺は、パソコンならではの特権だ。ふだんパソコンを使っている人なら、問題なくサクサクと入力できるはず。
予想理論	スピード（走破タイム）、血統、距離適性を柱とした馬の能力データに加え、調子やレース展開を重視。能力重視の単純な予想ではなく、レース展開を忠実にシミュレートすることで、より柔軟な予想を目指す。	過去31000レースもの膨大なデータからはじき出した統計に、気になる企業秘密のノウハウをミックス。さらに、競馬エイトのスピード指数と本誌予想を加えることで、あらゆる角度から予想を立てている。	いくら能力が高くても、調子が伴わなければ期待どおりの走りを見せられない、という客観的事実を踏まえた作り。また、スローだから前残り、ハイペースなら追い込み有利といった短絡的な展開予想は避けている。	スピード値や瞬発力、勝負根性、騎手の手腕をすべて数値化。その数値を忠実に再現し、レースをシミュレートしていく。調教や厩舎情報も数値化する徹底ぶりで、キメ細かいデータから客観的に馬を分析する。
特徴	このソフトでは直接買い目が表示されるのではなく、データ入力後の予想レースシーンから買い目を予想する仕組みになっている。データ入力面では、プレイヤーが馬の調子を判断し、パラメーターに換算入力することが最大の特徴。そのため、何度もパターンを変えて入力することで、いろんなレース結果を想定できることが利点だ。	予想する際には専用の競馬専門誌（競馬エイト）が必要になる珍しいタイプ。だが、それさえ用意すれば誰でも簡単に入力作業ができる、とても親切な作りだ。過去9年間、重賞は14年間にも及ぶレースデータの収録は、他を圧倒するほどの大ボリューム。しかも、ただ予想に役立てるだけではなく、データベースとしても検索できるところがスゴい。	競馬ファンに人気の高い、競馬フォーラム掲載の能力数値「レイティング」を収録。2週間ごとにリリースされるレイティングフロッピーを組み込めば、1枚で約4000頭分の最新データが追加される。そのため、最新情報に強いのがこのソフトの長所だ。また、出馬表作成の際に、JRA-VANデータやPATデータを利用することも可能になっている。	インターネットと密着したソフトで、本来は、予想対象になるレースデータをダウンロードし、そのままレースシーンを見ることで予想を立てる。だが、自分ですべての能力数値を入力することで、幅広い可能性を試すことが可能だ。ちなみに、過去のレースはすべてバックナンバーとしてダウンロードでき、いつでもレースを再現してくれる。
やってみました	荒れたレースが多かったため、馬連、枠連は残念な結果に。ただし、このソフトは調子の入力次第で結果が変わってくるため、この勝率はあくまで参考程度と考えてもらって大丈夫。馬連万馬券の最終レースで、単勝（3210円）を的中させたのは見事！	ちょっと成績が振るわなかったが、高配当の第6レースで本命の組み合わせが2着、3着にくるなど、惜しいところを見せた。入力した各要素のレースに影響するバランスは自分で設定できるため、いろんなパターンで研究すれば結果は違っていたかも……。	なんと、最終レースの馬連万馬券を的中！ さらに、しっかり枠連も1点で押さえていた。予想ソフトで万馬券を当てること自体珍しいため、4タイトル唯一の的中というだけではなく価値のある1勝だ。これもひとえに、最新レイティングを組み込んだおかげかな。	この勝率は、すべてのデータを自分で入力したときの結果。この場合、数値を1つ変えるだけで結果に大きく影響するため、当たるか当たらないかはプレイヤーの使い方次第だ。ちなみにダウンロードデータを使用した場合、今年のダート重賞で3連勝中。
総評	各要素において入力の操作性が良好で、使いやすさは十分満足がいく。自分で調子を判断するシステムは画期的で面白いが、有力な情報をつかんでいないと的確に見極めるのは難しい。完全にこのソフトに頼り切るよりも、レース結果を参考に、最終的には自分で買い目を予想するやり方が適している感じだ。展開重視という点で、活用して損はない。	何と言っても、入力のしやすさが最高に魅力的なソフト。ここまで簡単に入力できると、予想ソフトの面倒なイメージなんて微塵もない。それでいて、競馬エイトの奥深い予想理論が利用できるのだから、幅広い人にオススメできる。昨年の中央競馬1100レースで回収率179％の実績を誇るだけに、このソフトで予想しまくればガンガン勝ちまくりかも!?	短期間隔で最新データに更新できるのは、予想ソフトの理想形。そして、操作性は文句ない上に入力時間が短いとくれば、とりあえず言うことはない。4タイトルの中では、一番の優等生だ。まあ、1回のデータ更新に1200円の投資が必要になるが、内容を考えれば安いもんだろう。もともと人気のあるソフトだし、パソコン持っているなら買いの一手。	スピードや勝負根性を完璧に数値化するのは、よほど馬を見る目がないと難しい。そのため、自分で数値を入力する方法で予想を立てるのは避けた方が無難かも。インターネットに接続しないと扱いづらいソフトではあるが、データをダウンロードすれば非常に予想が楽なので、面倒くさがりな人にもオススメできる。データベース目的に買ってもOK。

パチンコ編

躍起になって攻略するよりも、打つだけで幸せな気分になれる、それがパチンコ。もちろんゲームの中でだって、いつでも楽しく打っていたい。攻略機能も大事だけど、楽しさに重点を置いたソフト選びが断然オススメ！

攻略よりも楽しさ重視！

現役バリバリの人気機種を打てる？

これは、パチンコゲームを選ぶときの条件として大前提。台の攻略が目的だろうと、そうでなかろうと、実機ソフトをプレイしたあとに、実際にホールで打ちたくなるのは当然だ。そんなとき、どのホールにもお目当ての機種が置いてなかったらいくらなんでも哀しすぎる。何でもいいから打てればいいや、という場合は別にして、なるべく今でも人気のある機種を打ちたいものだ。

グラフィックの再現度は完璧？

最近のパチンコは、とにかくキレイで華がある。特に、高画質なデジタル液晶画面は、見ているだけでウキウキしてくるものだ。そんなわけで、グラフィックの再現度はかなり重要なポイントと言えるだろう。グラフィックが粗いとそれだけで、打っていても楽しくない。やっぱりパチンコは、実機そのままのにぎやかさがないとね。

最低限の攻略機能は備わっているか？

パチンコはパチスロに比べ、攻略すべき要素というものが少ない。けれど、最低でも釘の研究だけは欠かしてはダメ。パチンコで勝つか負けるかは、ひとえに釘の見方にかかっているからだ。まあ、釘の設定機能がないソフトなんてまずないけど、細かい設定が可能なほどいいに決まっている。純粋に実機攻略を目的としてパチンコゲームを買う人は、釘設定機能がどれだけ優れているかに注目しよう。

リーチパターンを鑑賞できる？

パチンコの大きな楽しみの1つでもあるのが、バラエティに富んだリーチパターンだ。1つの機種にも複数のパターンがあり、そして1機種に1つはレアなパターンが存在する。たが、ホールで打っていてもめったにお目にかかれないし、せめてゲームの中では思う存分見たいというもの。そこで、リーチパターン鑑賞機能が重要になってくるわけだ。最近のソフトならほとんどに搭載されているので安心して大丈夫。欲を言えば、パターンごとに大当りの確率が判別できれば言うことなし。

オマケモードが用意されているか？

ただ打っているだけでも面白いのがパチンコってものだけど、せっかくだからストーリーモードなんかがあれば最高だ。そうすれば実機シミュレーションというだけではなく、1本のゲームとして長〜い間楽しめるしね。何日間でどれだけ勝てるか、なんてものより、恋愛要素が入っているぐらいユニークな方が遊びがいがある。

台の名前	
UFO伝説2(豊丸)	A
CRミリオンスロット(三洋)	A
CR華観月Z(京楽)	A
CRフィーバービッグパワフルFX(三共)	B
CRフィーバービッグパワフルEX(三共)	B
フィーバーメガクイーンEX(三共)	B
CRフィーバーデーモンGP(三共)	B
フィーバーデーモンGX(三共)	B
フィーバー花札GP(三共)	C
フィーバーピストル大名GP(三共)	C
CRフィーバーピストル大名SR(三共)	C
CR満員御礼EX(西陣)	D
CRヤッタルデー(西陣)	D
CRマジックボックス(西陣)	D
春一番(西陣)	D
パーラーキング(西陣)	D
CRピーチパイV(平和)	E
CR RYU-OH(平和)	E
CRサイころん(平和)	E
ゼロタイガー(平和)	E
センターチューストーン(平和)	E
CRモンスターハウス(竹屋)	F
ナナシー(豊丸)	F

A

Parlor PRO3 パチンコ実機シミュレーション
PS●日本テレネット●5800円
グラフィック、再現度ともに最高峰。恋愛アドベンチャー風のスゴロクモードを収録。『1』には大工の源さんも。

B

SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3
PS●ティー・イー・エヌ研究所●5800円
三共の現役人気機種を5機種も搭載し、ボリューム満点。景品を集めていくパチプロモードがアツい。

C

SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.2
PS●ティー・イー・エヌ研究所●5800円
ノルマをクリアして女の子と仲良くなっていくストーリーモードが人気。ちょっとHな雰囲気もグー。

D

西陣パチンコ天国 Vol.2
PS●ケイエスエス●5800円
「春一番」や「パーラーキング」といった懐かしの機種収録で、西陣ファンならこのソフトで決まり。

E

パチンコ365日
N64●セタ●6980円
平和の人気5機種を対象に、1年間のホール通いでどれだけ稼げるかに挑戦する。2人同時対戦機能が珍しい。

F

必殺パチンコステーション2
PS●サンソフト●4900円
攻略モードと実戦モードの2モードで、現実を想定した研究が可能。データベースとしても充実している。

打ち方にもこだわるなら、このコントローラーを使え！

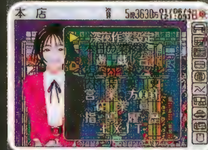
SANKYO NASUKA ハンドルコントローラー


➡『SANKYO FEVER』シリーズに対応。見たことがある、という人。そうこれは、実際のホールにあるハンドルと同じ仕様のものだ。あの感覚が家でも体感できるぞ。


スロコン
⬆PS用、パチスロ専用コントローラー。実機と同様のレバー、ベットボタンを採用している。また、操作系統が3タイプあり、ほとんどのパチスロゲームに対応している。

ほかにもまだあるパチンコ系ゲーム

キング オブ パーラー2
●PS●ティー・イー・エヌ研究所●5800円


⬅パチンコ店のオーナーとなり、ホールを切り盛りしていく経営シミュレーション。ゲームならではの愉快なイベントが多く、コミカルな内容だ。

パチンコホール ～新装大開店～
PS●ネクストン●5800円


➡こちらも経営シミュレーションで、徹底したリアル路線。景品の選択や出玉の調整、役所への届けなど、パチンコに関するあらゆる作業を体験できる。

パチスロ編

パチスロは打ち手のレベルによって、収支が激変するのが特徴。そんなわけで、ソフト選びはパチンコと比べ物にならないくらいに攻略機能が重要視されてくる。購入ポイントをしっかりチェックしよう！

ソフト選びは実戦を想定して！

リールをどこまで再現しているか？

「グラフィックの美しさ」という意味もあるけど、それ以上に「見やすさ」という点に注目すべき。リール（絵柄が描いてあって、ぐるぐる回るやつ）の作りがヘボいと回転中の絵柄の見極めがやりにくく、目押しの練習にもならない。おすすめはポリゴン作りのもの。立体感があるので、現実同様の感覚に近いからだ。

リプレイハズシを教えてくれるか？

リプレイハズシとは、ビッグボーナスの小役ゲーム時に、ボーナスインのリプレイ絵柄をわざとはずすテクニックだ。これをやると小役ゲームの回数を増やすことができ、獲得枚数のアップにつながるというわけ。こういう大事なテクニックは実戦前に覚えておきたいし、ソフトの機能としてもぜひ欲しいもの。ちなみに、この機能でオススメなのは『パチスロ完全攻略』シリーズだ。

現役機種を搭載しているか？

これは当然のこと。現役稼働していなければ、せっかくの攻略ソフトも宝のもちぐされだ。懐かしの機種が打ちたい人は別だけど、パチスロはゲームとしては地味なため、実用本意が一番いい。ここら辺は、見た目も楽しいパチンコとはけっこう違うポイントだ。

リール制御は実機どおりか？

リプレイハズシやリーチ目と深い関係にあるのがこれ。リール制御がでたらめだと、フラグ（ボーナスが成立したかどうかの内部チェックのこと）が立っていないのにリーチ目が出現したり、リプレイハズシができなかったりヘンな挙動がよく起こる。はっきり言って、実機の練習にならないダメダメくんということだ。今のソフトにはこんな欠陥はないものの、昔のソフトにはたまにあったのだ。懐かしさで古いソフトを購入する人は気をつけたほうがいいだろう。当たり前だけど、リール制御が実機どおりだと、打ってても気分がいいからね。

リーチ目を紹介しているか？

リーチ目（ボーナスフラグが成立したときにでる、特定のリール停止パターン）を覚えておかないことには、フラグ成立の判別がつけられない。フラグ成立に気づかずに打っているのはコインの無駄だし、周りの目も白くなってとっても恥ずかしい行為だ。といってもリーチ目は機種によってさまざまで、モノによっては100種類以上も存在し、とても初心者には覚えられる数じゃない。そんなときに頼るのが攻略ソフト。たいてい基本パターンくらいは出ているので、とても役に立つ。リーチ目告知機能があれば、なおグッドだ。

台の名前	
クランキーコンテスト（ユニバーサル販売）	A
クランキーコンドル（ユニバーサル販売）	A,B
CCエンジェル（メーシー販売）	A,B
スーパーモグモグ2（エレクトロコインジャパン）	A,B
フローズンナイツ（ユニバーサル販売）	A,B
ゲッターマウス（エレクトロコインジャパン）	A,B
タコスロ（瑞穂製作所）	A,B
ベイビーエンジェル2（メーシー販売）	A,B
サンダーV（メーシー販売）	A
レッツ（メーシー販売）	A
ライトアランプ（瑞穂製作所）	A
ミスタードゥ（ユニバーサル販売）	A
SPEED（山佐）	C
ニューパルサー（山佐）	D
ワイワイパルサー2（山佐）	D
ケロケロパルサー2（山佐）	D
タンタンタヌキ（山佐）	D
Nurse Fantasy（オリンピア）	E
Fruits GANG（高砂）	E
Diana Street（オリンピア）	E
ウルトラマン倶楽部3CT（サミー）	F
ホーンテッドパーティ2（サミー）	F
テキーラ（サミー）	F

A

パチスロ完全攻略～クランキープロ～（PS版パチスロ完全攻略シリーズすべて）
PS●日本シスコン●5200円
手順を教えてくるリプレイハズシモードが嬉しい。『vol.1』『vol.2』もあり、8月には『vol.3』も発売される。

B

パチスロ完全攻略 ユニコレ'97
SS●日本シスコン●6800円
PS版『vol.1』『vol.2』をまとめたソフト。攻略機能もさることながら、実機に限りなく近い再現度もポイント。

C

実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3
PS●カルチュア・パブリッシャーズ●4800円
8月予定の新作で、「パチスロ必勝ガイド」全面協力の攻略機能がウリ。CR金閣寺3は実機でなく未来予想台。

D

実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション
PS●カルチュア・パブリッシャーズ●6800円
設定判別、クロスカウンター打法など、実戦的な機能が特徴。山佐の台を攻略している数少ないソフトだ。

E


オリンピア・高砂 バーチャパチスロIII
PS●マップジャパン●5800円
攻略機能よりも、遊びの部分が楽しい。4人の女の子と、ハズシや目押し勝負などで対戦できるのだ。

F

実戦パチスロ必勝法 サミーレボリューション
PS●サミー●5800円
各地で人気のCT機、ウルトラマン倶楽部3が早くも収録されている。自社メーカーだけに再現度も高い。

パチンコ・パチスロ 総まとめ

SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.3
サウンドは実機どおり。グラフィックもよい。しかし、まずいのは釘調整。間違った調整が、ゲーム中では最良になっているので、これで覚えたらやばい。

Parlor PRO3 パチンコ実機シミュレーション
グラフィックの再現度はいいが、釘の調整は今一つ。自分で楽しむための参考にはなるが、実戦には向いてない。リーチギャラリーはマニア受けするいいモードだが、一部のリーチの細部のパターンが違っていたのが残念。

実戦パチスロ必勝法！サミーレボリューション
リール制御は実機どおりのデキだが、再現はやや見にくい。これで見えるようになれば、実戦でもOKでしょう。特にコマスベリは、自分の目押しを確認できるいい機能です。

パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.3
リールは少し小さいが、十分実戦に役立つ高レベルな再現度です。特にサンダーVは音やフラッシュも完璧。攻略ソフトとしても、リプレイハズシや設定判別があり、その手順も教えてくれるので初心者も大丈夫。これは買いでしょう。


ソフト検証して頂いたのは、双葉社『パチンコ攻略マガジン』『パチスロ攻略マガジン』所属のこの方。攻略軍団キングコング・ボス、佐藤好孝さん。さすがにプロの目は厳しく、普通では気づかない細部への指摘も飛び出した

パチンコ、パチスロを比べると、パチスロのほうが実戦向き。今のパチンコには釘以外に攻略要素がないので、ゲームとして楽しむ分には十分でも、実戦に役立てるのはツライものが……。玉の流れも実際と違う部分があるので、動きのシミュレーションをもっと研究して作ってほしい。逆にパチスロは攻略要素が多く、実際にパチスロ層も増えてます。目押しのタイミングやリーチパターンを覚えるのにも使えるし、実機ものとしてのレベルも高いです。ソフト選びは、遊ぶだけならパチンコ、実戦ならパチスロということで。

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ！

行ってみた！聞いてみた！

確立されたエクシングブランド。5カ年計画最後の年・来年以降は、核となるシリーズを定着させる。

株式会社エクシング

親会社はブラザー工業 意外なエクシングの由来は？

「ベルちゃん、八つ当たりしちゃダメ！リベンジよ！」

強面揃いのK1選手の中でも随一の強面、マイク・ベルナルド選手を「ベルちゃん」などと呼んでしまうこのCM。格闘ゲーム『K-1 REVENGE』のCMだ。実はこのメーカー・エクシングの親会社はミシンで知られるブラザー工業なのである。

「もともと、パソコン用のプリンターを製造したり、「TAKERU」というパソコンソフトの自動販売機を事業化したりして、コンピューターとは関わりが深いんですよ。グループ企業のひとつとして、カラオケのJOYSOUND、TAKERU、そしてゲーム事業を行うエクシングが設立されました。実はエクシングという社名は、業務用刺繍ミシンの商標なんです」

そのエクシングでゲームソフト事業を担うのがエンタテイメント事業部。事業本部長である木村良郎氏は5カ年計画で事業を考えている。

「まずエクシングというブランドネームを定着させる。そして核となる大作を3つ持つ。これが5カ年計画の目標です。ブランドネームを定着させる段階では、他のキャラクターの力を借りることもあります。それがK-1であり、3×3EYESだったりしたわけです。当初考えた5カ年計画は来年でちょうど5年目になります。その最終段階として、核となるタイトル3つを確立する必要がある。この夏から来年にかけて、そのためのソフトを順次発売していく予定です」

もはやK-1=エクシングの感すらある同社だが、そのソフトタイトルの幅の広さには目を見張るものがある。『海底大戦争』や『ウルフファング』などに見られる渋いアーケードの移植作や、マリオ64より取り組みの早かった3Dポリゴンのアクション『フローティングランナー』やハイドライドの内藤時浩氏を中心に制作したRPG『アサンシア』など多彩である。

ゲーム性を重視して、そして次の5年へ

木村氏は、子供の頃からオモチャ好きで、大学卒業時には某有名玩具メーカーの就職試験を受けている。映画好きでもある上に、今でも週に20冊もの漫画雑誌を読む漫画好き。筋金入りのエンタテインメント好きなのである。それだけに、最近のゲームにも一家言ある。「映画コンプレックスですよね。映画的な映像表現、映画風のゲーム。それは一つのアプローチだと思いますが、ゲームと映画は違う。映画のマネをしていてはダメなんです。もっとゲーム性を見つめ直さないといけないと思う」

ゲーム性にこだわるエクシングがリリースするソフトは、じっくりと作り込まれている。そして爆発的に売れると言うより、着実にファンを獲得しているように見える。

「実は、『K-1』でも『海腹川背・旬』でもそうなんですが、最初から売れるものが出来るとは思ってないんです。シリーズを重ねていくうちに、課題が解消されていく。今、そうやって核になるゲームを育てているつもりです」

この夏から来年一杯にかけて、エクシングから様々なタイトルが発売されるだろう。そのなかからエクシングの核が生まれる。そして、その核を中心にして次の5カ年計画が始まることだろう。

DATA

【会社概要】
●所在地
名古屋市瑞穂区塩入町18-1
●創立
1992年5月6日
●資本金
33億800万円
●主な事業内容
電子音響機器及び電子通信機器の製造販売及び貸与。コンピューター及び周辺機器の製造販売及び貸与。コンピュータ用ソフトウェアの製造販売、他

エクシングはこんな会社
早期からマルチメディア通信カラオケに着手した「JOYSOUND」やパソコンゲームを書き換えるソフトウェア自動販売機「TAKERU」など、先見的な取り組みを行っている。コンシューマーゲーム分野には95年4月に『ぐっすんおよよ』で参入。独自のブランド作りにチャンレンジしている。



●教えてくれた人
エンタテイメント事業部
木村 良郎氏

少数精鋭でがんばってます



フロアの一角では黙々とデバックが続けられている



マイク・ベルナルドが学生帽でCMに！
なんでもベルナルド本人は結構お茶目な人で、撮影にもノッていたという



等身大アンディ・フグのパネル。さすがにでかい

エクシングと言えばやっぱりK-1



店頭POPなどが並ぶ受付。サイン入りグローブまであった

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記



●PS●育成SLG●8月27日発売●5800円
女子野球チームを育てよう！
（画面は開発中のもの）

じゅげむ発 DigiCube Channel





竹川洋志氏

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント　プロモーション企画部。今は、XIを1日3時間は欠かせない毎日だそうです

第7回 ～ソニー・コンピュータエンタテインメントの巻～

今月、黒川さんが訪問するのは
サイコロパズル『XI［sái］』をリリース予定の
ソニー・コンピュータエンタテインメント
自らハマりすぎて仕事にならないという
宣伝プロデューサー、竹川氏に語ってもらいました

アドレナリンがブワ～っと出てますよ、絶対!

黒川氏(以下、黒):XIをプレイさせて頂いたんですが、いいですね。数あわせの要素と物を動かす要素があって。昔、あったじゃないですか、絵あわせパズルっていうんですか。あの面白さがありますよ。

竹川氏(以下、竹):ああ、ありましたね。あと、サイコロで数字あわせっていうと、何となくロジカルな感じがしますよね。でも、実は凄く感覚的でそれほど数字とか気にならないんです。

黒:あとパズルゲームに必要な連鎖の要素もありますし。

竹:これが気持ちイイんですよ。ぜひとも医学博士みたいな人に、頭の中で何か出ているんじゃないかって調べて欲しいですよ。いや、実際出てますね。

黒:絶対、出てますよ。

テトリス以来のパズルゲームに……

黒:最初はI.Qのパート2じゃないかと噂されていたみたいですけど。実際に見てみるとイメージ的には似ている所があるんですが、ゲーム性が凄く斬新で面白かったですね。

竹:I.Qはとても面白いゲームですし、ボクも大ファンなんですけれども、同じなのは四角いモノが転がっているのとアルファベット2文字のタイトルぐらいですね。あと、I.Qって滅茶苦茶クールじゃないですか。このゲームはロゴ周りはクールだったりしてもキャラが可愛かったりとか、ルールが簡単でとっつき易かったりとか、美味しいとこ取りみたいな所がありますね。この間、銀座でイベントをやったんです。その時に60か70歳ぐらいのお爺ちゃんがブラ～っとやって来て……2時間ぐらいコントローラを放さないんですよ。

黒:単に動けないとかじゃなくて?

竹:いや、寝てるんじゃないですよ。

黒:そのまま動かなくなったとか。

竹:ちゃんと動いていますよ。夢中でプレイされてて。それで間口の広さを実感しましたね。先日、社内中に「やってみてよ」って感じでXIをばらまいたんですよ。良かったのか悪かったのか、みんなハマっちゃって。経理さんとか直接ゲームをやらなくていい部署まで。しばらくして、そこの部署の上の人が「預かったゲームだけど1度返すわ。仕事にならないから」って返しに来たこともありますしね。

黒:じゃあ、完全ヒットの手応えあり。

竹:そうですね。見た目がシンプルなんで、最初の火のつき方が見えないかもしれませんが、そこはちゃんと認知してもらえるといいんですけど。たぶん、テトリス以来のパズルゲームになるんじゃないかなぁと思いますよ。



⬆いつになくテンションの高い黒川さんに、竹川氏も触発されて会話が盛り上がりました



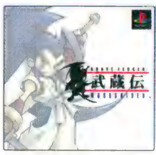
⬅余裕をかましてた竹川氏に勝利して、思いっきりガッツポーズ。思いっきりハンデもらってたんだけど



➡激レアアイテムの脳XI胞活性剤をやりすぎてかなりイッチャってる状態の黒川さん（実はラムネ…）

デジキューブおすすめ 近日発売タイトル

Brave Fencer 武蔵伝



予約受付中!
▼PS
▼スクウェア
▼7月16日
▼6800円

スクウェアが誇るRPGのノウハウをそのままに、アクションというゲームの原点の楽しさがプラス。こんな凄いアクションRPGは初めてだ!

ダブルキャスト ～やるドラシリーズVol.1～



▼PS
▼ソニー・コンピュータエンタテインメント
▼発売中
▼4800円

フルボイス・アニメーションで展開される新しい形のドラマ。これからは、みるドラマからやるドラマへ、キミの選択がストーリーを変える。

'98甲子園



▼PS
▼魔法株式会社
▼発売中
▼5800円

膨大なデータを収録した熱血の高校野球SLGの最新作。トレーニングと練習試合を重ね球児達を育てるのだ。キミの母校で甲子園優勝を目指せ。

XI［sái］



▼PS
▼ソニー・コンピュータエンタテインメント
▼発売中
▼4800円

サイコロを転がして数字を合わせる。ルールは簡単、だけど奥深い。PUZZLEモードからWARSモードまで遊び方も豊富。これぞ新定番パズルゲーム!


DigiCube
ゲーム買うなら、コンビニだ。
デジキューブ高校 校歌
作詞・作曲 恵比寿太郎
いざ、コンビニの星のもと
ゲームの世界に自由の花を
これぞ我が道、我が誓い
高校野球シミュレーション
'98 YEAR
甲子園
魔法株式会社
PlayStation
高校野球プレイ&シミュレーションゲーム
'98 甲子園
好評販売中／5,800円
高校生球児を育てるシミュレーションとフルポリゴン超リアルアクションスポーツがいっしょになって登場。投球フォームやウグイス嬢のアナウンス、校歌作詞作曲、校旗グラフィック作成などエディット機能も充実。プレイヤーは、新入部員となって練習、そして試合経験を積み、甲子園大会深紅の優勝旗を勝ち取るのだ。「'98 甲子園」いよいよ開幕。
©1998 魔法株式会社
サークルK
サンクス
DigiCube
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

攻略本をたどりつつ
新なる代を拓かんと
築く歴史に誉あり
嗚呼、デジキューブ



ゲームの全てを網羅した

'98 甲子園 魔法公認 完全攻略本

好評発売中／本体価格:1,300円(税別)

努力の一年、飛躍の二年、そして栄光の三年生へ…。
一人の高校球児の野球部入部から、甲子園優勝までのストーリーを、ゲームでの練習方法試合の進め方、勝ち方と絡めながらおくる入魂の書。

- 高校球児の三年間を完全シミュレート
- 投打守攻のテーマ別攻略で実際の甲子園の記録に挑戦!
- 全校のデータ、ランキングを一挙掲載
- 遊べるエディット機能で作曲家、デザイナーを目指せ!
- データを元にしたID野球で実戦をより面白いものにしよう

あらゆる側面から「'98 甲子園」を完全攻略。今年の甲子園の優勝は頂いたも同然!
※「'98 甲子園 魔法公認 完全攻略本」は、全国書店でお求め下さい。

セブン-イレブン　ファミリーマート

デジキューブ 最新ラインアップ



好評予約受付中【7月16日販売開始】

Brave Fencer 武蔵伝

アクションRPG 6,800円

「アクション」へのこだわりが生んだ、新しい快感。「RPG」へのこだわりが生んだ、かつてない冒険。ゲームの原点である遊ぶ楽しさを、徹底的に追及したアクションRPG。スクウェアが誇る、美しく描き込まれたグラフィック。波乱に富んだストーリー・イベント。快適な操作性が実現する、主人公とプレイヤーの一体感。スクウェア入魂の新シリーズ、登場です。

FINAL FANTASY VIII体験版付!







XI [sái]
パズルゲーム
好評販売中／4,800円



ダブルキャスト
アドベンチャーゲーム
好評販売中／4,800円

元宮秀介のプレイステーションリポート
E3特別編

アメリカゲーム事情 in ATLANTA

さる5月27～30日まで、アトランタで催された世界最大のゲームショーE3。そのレポートとアメリカの最新ゲーム事情を、元宮秀介氏に語ってもらった。

とにかく広い会場 クラッシュはまた進化

ゲームに関する本を編集する仕事に携わって約8年が過ぎたけど、海外取材に出かけるのは実は今回がはじめてだったりする。なぜ今までアメリカへ足を運ばなかったのかといえば特に複雑な事情があったわけではなくて機会にめぐりあわなかったのだ。プライベートを含めても、アメリカは10年ぶり。加えて世界最大のゲームショーといわれるE3に初取材とあって、古い紀行本じゃないけれど、「何でもみてやろう」とやる気が沸いてくる。

今までE3に行ったことのある人は、「とにかく会場がデカイ」を口を揃えて言う。なるほど、確かに広かった。情けない話だけれど、プレスルームと会場の入口(!)がどうしても見つからなくて、右往左往してしまったくらいなのだ。この巨大さは、ブースにも通じている。プレイステーションのブースに足を踏み入れたとたん、タッタッタッと人が近づいてきて、いきなりチラシを手渡された。見てみると、それはプレイステーション・ブース内のマップだった。ブースのスペースも広ければ、出展タイトル数も多い。ちゃんと観るには、こういうガイドが必要なほどなのだ。プレイステーションブースの中で、最も気に入ったタイトルは、『クラッシュ・バンディクー3』。炎が燃えさかるステージをトリケラトプスに追いかけられる。あるいは潜水服を着こんで、海の中を泳ぐステージなどがプレイできた。グラフィックスの美しさはさらに磨きがかかり、遠くから眺めればまるで1枚の絵のようですらある。また、クラッシュのアクションもますます多彩になっているなど、何から何まで神経が行き届いている感じがいい。僕はこうした職人芸を感じさせてくれるゲームが好きだ。コナミのブースは『メタルギア・ソリッド』一色。注目度もすこぶる高く、試遊台が数十台も用意されているにも関わらず、終日行列が途絶えることはなかった。『トームレイダー3』を出展していたのはEIDOS社。ここは『ファイナルファンタジーVII』のPC版を販売するパブリッシャーで、巨大スクリーンに映し出されたレイラ嬢とインタラクティブに会話できるデモを行ったり、スタイル抜群のコンパニオンを揃えるなど、勢いを見せつけるようなブース展開が印象的だった。ほかにも『ニンジャ』など、ブレイクしそうなソフトが揃っていた。

日本以上に表される、クリエイターへの敬意

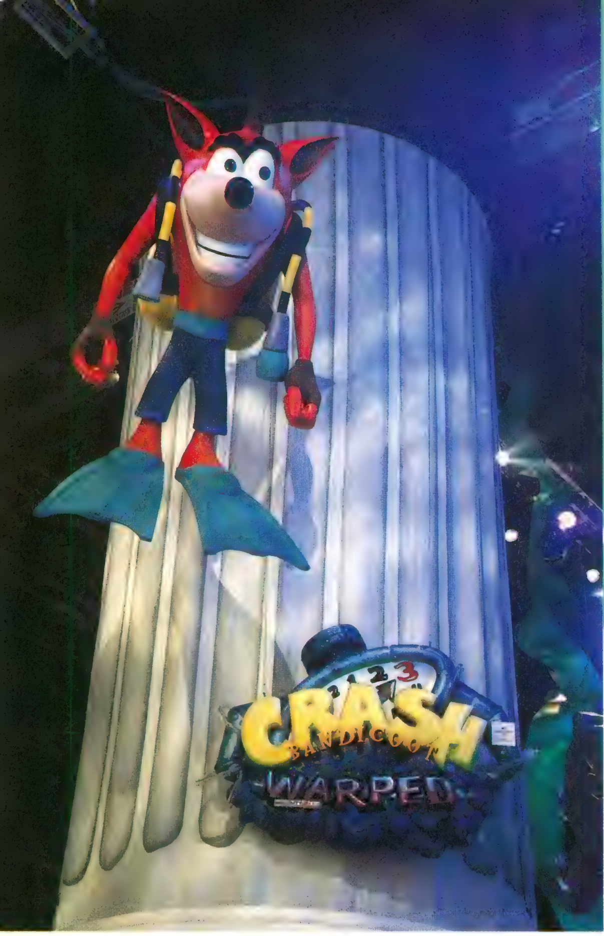
E3初日の夕方には、別会場で「first interactive acivement awards」(日本語的には「第1回インタラクティブアワード」といった感じ。その年のインタラクティブメディアに与えられる賞で、家庭用ゲーム・PCゲームはもちろん、オンラインゲーム・サイトにも賞が贈られた。)の授賞式が行われた。これは「ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES」が主催する、いわばテレビゲーム版のアカデミー賞。僕が感心したのは、その進行のうまさ。デザイン賞、アート賞と部門別に大賞が授与されていくのだけれど、見事なまでにアップテンポに進んでいく。ダラダラと進行させて客を飽きさせまいというショーマンシップに溢れていたのだ。

また、観客席の反応もホット。司会者の口からソフトの名前が出るたびに、熱い拍手が起きていた。ハイライトは「hall of fame awards」。テレビゲームの功績者に贈られる最高に栄誉のある賞で、栄えある第1回の受賞者に任天堂の宮本茂さんが選ばれたのだ。

宮本さんが壇上に立つと、会場は総立ち。心から贈られる暖かい拍手に、はにかみ屋として知られる宮本さんも感激されたのか、力強くガッツポーズを取る。宮本さんが壇上から降りても拍手は鳴り止まなかった。



人気ゲームのアメリカ版パッケージ。それぞれ日本版のジャケットデザインと比較してみてほしい。デザインがより洗練されていることが分かるはずだ。右は『オフィシャルプレイステーションマガジン』







PSパーティの会場風景。パラッパやクラッシュなど人気キャラの横断幕が鮮やかだった



プレイステーションブースでは他に『GT』『オレッ!トンバ』『パラサイト・イブ』『バスト・ア・ムーブ』などが展示されていた。

PCゲームが棚半分 PS・64は人気が拮抗

夕方になり取材が終わると、連日のようにショッピングモールへと足を運んだ。ゲームショップに本屋、玩具店など見どころは多い。

ゲームショップを注意深く観察すると、アメリカのゲーム事情が見えてくる。棚を最も占有しているのは、PCゲーム。とにかくタイトル数が多く、店の半分のスペースが割かれている。さすがPCゲームの国、さすがネットワークゲームのさかんな国だ。そして残りのスペースをプレイステーションとNINTENDO64が二分している。日本ではプレイステーションの普及台数が圧倒的だけれど、アメリカではNINTENDO64とプレイステーションの人気が拮抗していて、しかもうまくユーザー層のすみ分けがなされていることがよく分かる。たとえばプレイステーションのゲームのジャケットは、カッコ良さを残しながら、アート風にキレイにまとめらている。かたやNINTENDO64のゲームのジャケットは、原色を活かした元気いっぱいのイメージ。ハイティーン向けのプレイステーション、そしてキッズとファミリー向けのNINTENDO64ということなのだろう。



『パラッパラッパー』は2部門を受賞。松浦雅也さんが壇上に上がった。





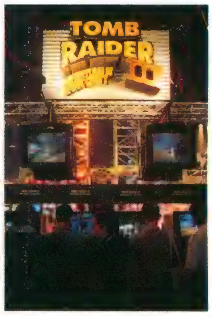
コナミは『今年はメタルギアの年!』と宣言。プレス証の紐にも『メタルギア』の文字が。とにかく力が入っていた。

パーティで分かる PSへの期待と関心

E3の会期中にSCEアメリカが主催するパーティに招かれた。ライブステージを含めた野外の会場に、集まった人はゆうに3千人を越えたとか。後から後から押し寄せてくる招待者の列を眺めていると、プレイステーションへ寄せられる期待度と関心の高さが伝わってくる。きっとアメリカでも販売台数を今まで以上に伸ばしていくことだろう。とはいえ僕個人はハードウェアのシェア争いなど、まるで興味がない。ただひとつ言えるのは、それぞれに面白さの味わいが異なるプレイステーションやNINTENDO64、ゲームボーイなどのゲームが共に遊べる状況はいいものだということだ。疲れた体にビールが染み渡るのを感じながら、そんなことを考えていた。

熱気に満ちたE3会場のひとコマ。来年は場所を変えて、ロサンゼルスで開催される。





This is COOL

ナイツ　　G連くん

SATURN LIFE

第二部・G連の野望

直撃サターンレポーター再び！ 噂の真相'98春の巻



質問に答えてくれた人
CSプロモーション部
PRチーム
デストラーDE平野氏

←今回の質問に答えてくれたのは、セガ広報じゅげむ担当の平野氏。おもしろマジメなお兄さんだ！

新ハード・ドリームキャストを発表し、意気あがるセガ。でもちょっと待って。サターンはどうなっちゃうの？ そこで今月は、さまざまな疑問をセガにぶつけてみた！



サターンの明日はどっちだ!? 真実を求めてセガ本社へ突撃！

去る5月21日、新世代機「ドリームキャスト」がついに発表され、ゲーム業界を震撼させた。そのスペックは、新ハード発表を待ちわびていたセガファンを十分に満足させるものだった。しかし、その反面、サターンはどうなる？と不安に駆られる気持ちがあるのも事実。今後もサターンのソフトは発売されるのか？ せがた三四郎はどうなる？

悩んでいるだけでは物事は解決しない。よし、玉砕覚悟でセガに突撃だー！



サターン&ドリームキャスト 7つの大疑問!!

Q1



『バーチャファイター3』はサターンで発売されるの!?

――開発発表から1年半、未だに発売日未定のサターン版『バーチャ3』。ドリームキャストが発表になった今、本当に発売されるの？

A 「今までサターンで開発を進めてきましたが、ユーザーの皆様から望まれている"アーケードオリジナルの完璧な移植"という見地から、ドリームキャストでの開発も検討を始めました。結論がでるまで、もうしばらくお待ちください」

――両方の機種で発売される可能性もあるってことかな。



➡3D格闘の傑作。現在もアーケードで稼働中

※画面はアーケード版のものです

Q2



サターンの新作ソフトは今後も発売されるの？

――最近、サターンソフトの発売予定表を見るとセガのタイトルが少ない気がするけど、発表されている以外の新作の予定は？ ドリームキャスト発売後も新作は出てくるの？

A 「もちろんです。具体的なタイトル名は公表できませんが、夏以降も新作を発表していきますよ」

――それを聞いて一安心、まだまだサターンも大丈夫かな。

Q3



ソニックの次回作はドリームキャストで出るの？

――セガの人気キャラクター、ソニック・ザ・ヘッジホッグ。サターンで『ソニック・ファイターズ』の発売が予定されているけど、『バーチャ3』同様、発売日は未定…。その後はどうなる？

A 「未定です。しかし、ソニックはセガのカンパニー・キャラクターですから、大事にしていきたいですね。また、ゲーム以外でもさまざまなソニックの企画を検討中です」

――ソニックファンはひと安心だね！ところでナイツは……？



➡最近、ややご無沙汰のソニック。次に会えるのはサターンか、ドリームキャストか？

Q4



X-BANDはドリームキャストにも対応しているの？

――モデムが標準装備されるドリームキャスト。もしかして通信対戦はX-BANDシステム？

A 「現状では未定です。ただしドリームキャストが対応してもしなくても、X-BANDのサービスは継続されます。ドリームキャスト用ソフトとサターン用ソフトの通信対戦に関しては現在のところ予定はありませんが、可能性は検討中です」

――サターンとドリームキャストの間で通信対戦できたらスゴイよね！

Q5



サターンのソフトや周辺機器は、ドリームキャストでも使えるの？

――サターンの豊富なソフトと周辺機器。ドリームキャストで使えたらサイコーなんだけど。

A 「ドリームキャストとサターンでは、ソフトの互換性はありません。サターン用ソフトが使えるようになるアダプターやソフトの発売予定も今のところありません。周辺機器に関しても、従来のゲーム機が進化する際に互換性がなかったのと同様、互換性はありません」

――やっぱりダメかあ…。うーん、ちょっと残念。



➡バーチャスティックプロとツインスティック。非常に出来が良かったのだが……。

Q6



サターンの周辺機器は、ドリームキャスト発売後も入手できるの？

――フロッピードライブやモデム、最近になって手に入れようと思ったら、もう近所に売ってなくてあせってます…。

A 「申し訳ないのですが、フロッピードライブだけはすでに在庫がありません。店頭に残っているものを探していただくしかありません。それ以外の周辺機器に関してはセガに直接注文していただければ確実に入手することが可能です」

――フロッピードライブが欲しい人は、今すぐお店に走ろう！

Q7



せがた三四郎はどうなるの？

――「セガサターン、シロ！」のせがた三四郎は、ドリームキャストが発売されたら引退してしまうの？

A 「CMは、その時期のマーケティングプランに合わせて制作されます。サターンに関しても、土星人、セガール&アンソニー等のキャラクターが登場しましたせがた三四郎は異例のロングラン中ですが、半年後にどうなるかは分かりません」

――要は人気次第ってことかな。よし、みんなでせがた三四郎を応援しよう!!



どうする!! どうなる!?セガサターン 結論！

サターンはどうなるのか？結局、それを決めるのはセガではなくユーザーだ。新しいハードが発売されれば、そちらが主流になるのは必然。しかし、多くのユーザーがサターンを愛し、遊び続けるなら、共存も可能だろう。サカつく、ギレン、スパロボ、サクラなど、数多くの良質なソフトが発売され、長く遊ばれていることを考えれば、そう簡単にサターンの火が消えることはないんじゃないかな。

サクラ大戦ニュース

ゲーム以外にも幅広い展開を見せる「サクラ大戦」。今月も2つの新情報をお届けしよう！

太正浪漫堂オープン!!

去る6月13日(土)、「サクラ大戦」のキャラクター商品専門ショップ「太正浪漫堂」が池袋GIGO内にオープンした。開店前にはセレモニーが行われ、その席で広井氏は「商品はどこで買っても同じだけど、サクラの商品はサクラの雰囲気のあるところに置きたかった。この店が繁盛したら、本物の帝劇を作りたい」とコメント。よし、みんなで太正浪漫堂を繁盛させて、帝劇を現実のものにしようじゃないか！



➡朝の8時だというのに、池袋GIGOの前には300人を越える大行列ができていた


➡セガの和才氏と、レッドカンパニーの広井氏によるテープカット


➡当日は、大神一郎役の陶山章央さんも遊びに来ていた



⬆➡店内はサクラグッズでいっぱい！この等身大のさくらフィギュアも、なんと購入可能だとか。(要予約)

サクラ大戦歌謡ショウ第2回公演決定！

昨年の夏、東京厚生年金会館で開催され、5回の公演がすべて満席という大盛況のうちに幕を閉じた「サクラ大戦　歌謡ショウ」。ファンの熱い声援に応えて、今年の夏も開催することが決定！　5月29日に行われた制作発表の挨拶では、総合プロデュースを担当する広井氏から「今回の歌謡ショウが成功したら、3ヶ月に1回くらいのペースで定期的に公演をしていきたい」という気になるコメントも飛び出していた。

公演日程は8月11日(火)から16日(土)の5日間。前回と同じく東京厚生年金会館で行われる。チケットの発売は6月29日から開始されており、S席六千円、A席五千円となっている。詳しいお問い合わせはキョードー東京(〇三-三四九八-九九九九)まで。



⬆やる気十分の帝国歌劇団・花組と広井氏。前回公演を上回るものになるのは間違いない！



⬆今回は『サクラ大戦2』から登場した織姫（岡本麻弥さん）とレニ（伊倉一恵さん）のふたりも出演する

公演日程

8月	11(火)	12(水)	13(木)	14(金)	15(土)	16(日)
14:00	●				●	
18:00				●		
19:00	●	●	●		●	●



SEGA NEWS HEADLINE

■せがた三四郎リミックスCD発売！



今や飛ぶ鳥を落とす勢いのせがた三四郎が今度はDJに挑戦!?　テーマ曲「セガサターン、シロ！」のリミックスCDが¥1,143(税抜)で発売中。7月上旬にはアナログ盤も¥1,400(税抜)で発売予定！

■「お笑いハリケーン'98」開催

セガのアミューズメントパーク、「ジョイポリス」各店と「大阪ATCガルボ」では、7月18日(土)から8月30日(日)までの間、夏休みイベント「お笑いハリケーン'98」を開催。爆笑問題や海砂利水魚といった超有名お笑いタレントを日替わりで招いてのお笑いLIVEやプレゼント抽選会を実施！行くしか！

SATURN FAN CLUB

サターンユーザーの圧倒的な支持を得ている「サクラ大戦」。埼玉県のあやさんから綺麗なイラストが届いたので、さっそく掲載～！って実はコレ、GEM団宛だったんです～。最近イラスト投稿が少なくて寂しい。求む、イラスト投稿！サターン＆ドリームキャストに関する疑問や質問も待ってるよ。


⬆埼玉県多治見市のP.N.あやさんより。ありがとう！

今月のプレゼント

1. 『DEEP FEAR』1名　提供／セガ



2. 『太正浪漫堂開店記念限定Tシャツ』1名　提供／セガ
3. 『バロック』ジグソーパズル　10名　提供／スティング

今月もステキなプレゼントをご用意。しかしナイスキャッチやね「逃げ場の無い絶望」！という訳で、ご希望の方は、官製ハガキか巻末のハガキに欲しい商品の番号を明記の上、「サターンライフ8月号」係まで。締切は7月29日の消印有効。

今度こそ弾ける！　サターンミュージックスクールふたたび！

「ゲーム感覚で遊んでいるうちに、キーボードの腕前がどんどん上達する！」と鳴り物入りで登場した音楽学習ソフトの第2弾『サターンミュージックスクール2』が登場！　練習に使われるのは「バーチャファイターのテーマ」や「サクラ大戦のテーマ」など、サターンユーザーにおなじみの曲ばかり。しかもパートごとに練習できるので、初めは難しくて弾けそうにないと思っていた曲も、知らず知らずのうちに弾けるようになるのだ。ただし、練習用のMIDIキーボードは自分で用意してネ。

初心者でも安心!!


⬆➡練習は段階的に進んでいくので、まったくの初心者でも大丈夫だ！

レッスン収録曲

- さくら大戦2メインテーマ
- バーチャファイターのテーマ
- FOREVER LOVE/X-JAPAN
- セナのピアノ(ロンバケ)
- デイトナUSAのテーマ
- 誰より好きなのに/古内東子
- Can you celebrate/安室奈美恵
- ねこふんじゃった！

名曲アルバム収録曲

- FOREVER LOVE/X-JAPAN
- Let it be
- HOWEVER/GLAY
- ライディーン/YMO
- もののけ姫/久石譲
- エレクトリカルパレード
- 風の谷のナウシカ/久石譲
- 謎(名探偵コナン)/小松未歩
- Revolution(少女革命ウテナ)
- You get to Burning(超機動戦艦ナデシコ)
- Jackson's Cornery/Benfolesfive
- 誰より好きなのに/古内東子
- ひだまりの唄/ル・クプル
- ジムノペディ
- ノクターン
- 月光
- セナのピアノ2(ロンバケ)
- いとしのエリー
- Can you celebrate/安室奈美恵
- サボテンの花



ポケットカメラ 電撃作戦

MACHINE… MAN…



GBファイター

◎構成・文／のバス釣りNO.1 ◎テクニカルアドバイザー／DJみずうみ

ゲームは一日一時間！友情と愛情が同時に壊れるコトもあるんだよ…。ファイターだ!! さて、6月初旬、テクノの神様・クラフトワークが来日。主食はピザ、おかず（notズリネタ）はテクノ！なボクは、ライブ会場へテテンとチン入。う～ん最高!! よ～し、今月はポケカメで音楽作ったる！

今月のテーマ クラフトワークに捧げる…テクノしちゃおう！地獄変

みんなトーゼン、『テクノしちゃおう！』はイジってるよね？でも、「自分で曲つくるのメンドくさーい」とか「どーせ大したもの作れないんでしょ」とか思ってないか？思ってるだろ！俺は知ってるんだよ！いいか、たとえ低スペックでも工夫次第でなんでもできる。男なら全力投球！無から有を生むぐらいの気合いを見せろ！それがテクノだ！イくぜ、♪ピ～バッパパラッポ（スキャットさん）

クラフトワークって？



70年代ドイツが生んだ、（自称）ロボット4人組バンド。テクノの始祖とも称される電子音楽界の大御所なのダ。代表曲には、『アウトバーン』『放射能』『ロボット』等があるヨ。



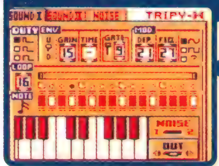
実に17年ぶり、夢にまで見た日本公演！ボクもここぞとばかりに、暗闇で威力を発揮するGBライト+ポケカメで職権乱用、ステージ真ん前のカメラ席にて激写！（後で見てみたら、ちょ～っと何が何だかわからなかったけどネ！）



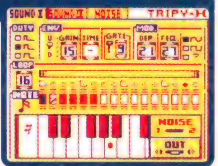
KRAFTWERK 6/2～6/4 赤坂BLITZ

とにかくライブ内容は全てがバッチリ過ぎて、もはや言うコト無し！新曲『TRIBAL』を含む全14曲に新旧テクノキッズは大満足だったぜ

ファイター音楽工房 イってみよう！作り方!!



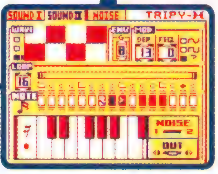
音色調整：音の硬さが調節できる「DUTY」は使い勝手が良い。これだけでも印象はグッと変わるぞ。



音符数の設定：最大の16にしておけば、作業中に融通が利く。減らすなら後からにしよう。

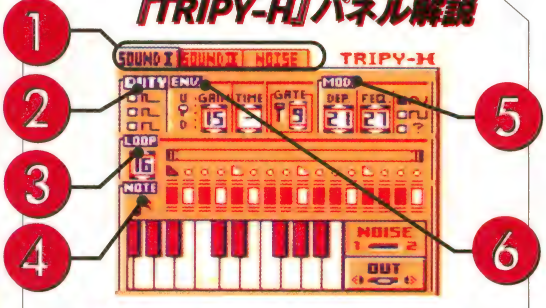


あらかた作ったらDJ画面でイジってみよう。思わぬ欠点が見つかるかも。そしたら再度エディット！



音符入力：ただ単に連続で音を置いても意味がない。休符でアクセントをつけるべし。

ヤッてみよう！『TRIPY-H』パネル解説



DJ画面でセレクトボタンを押すと、このパネルが出現。ここで音データを打ち込むのダ。それじゃ各部の説明！

①パート：サウンド1、2そしてノイズの3種類をセレクトボタンで切替。
②DUTY：音色の選択
③LOOP：使う音符の数を、2～16の間で設定可能。
④NOTE：3オクターブの範囲で音階を入力。ノイズ、スピーカーの設定を行なう。方向キー＋Aボタンで簡単に打ち込み可。
⑤MOD：音の震えを調節
⑥ENV：音量の大小など、鳴り方が変化

コノボタン、オセバ、オンガクカナデル…

投稿募集中！

読者の広場

Ⓟ吉田きょう子



ロケット！



パーンチ！



ギャー！

今月も、イカす投稿が来やがったゼ。なんと初のアニメ作品。前回の記事が役に立ったかな？人気の竹之内豊？をマジンガーZ？がロケットパンチでブチのめす痛快アクションだ。作ってくれたのは東京都のⓅ吉田きょう子クン。たった3コマだけど、高速でループさせると迫力満点、激ヤバだゼ～！

DJイン・マイライフ★



『テクノしちゃおう！』は単純そうに見えて深い！2小節程度のループしかできないが、例えばサウンド1と2にフレーズを分けて入れ、カットイン＆アウトを駆使すれば、ちょっと長めの曲もカバーできる！それでもダメなら数台持ちよってセッションだ！限定されまくりの機能だって工夫次第でなんとでもなる！ところでSE3番のガバキック、いいよねぇ…。

ちょっとE話 2



DJ画面で使うゲームモデルにも、らくがき＆スタンプが可能なんダ！知ってたかい？やり方は「とーるくん」タイトル画面でセレクトを押しながら「あそぶ」の下を選択・実行セヨ！

ちょっとEふろく

ファイターの、おまけコーナー!! データをポケカメにブチ込め。楽しいゾ！MUSIC NON STOP!

[KONFIDI QU]

```
TEMPO:88
-------SOUND I-------
NOTE:
 A 4   ｽ    F 4   ｽ
 E 4   ｽ    F 4   C 3
 ｽ     F 4  E 4   ｽ
 F 4   F 4  F 4   ｽ
DUTY:
ENV.:↑,15,-,9
MOD.:21,27,
LOOP:16
-------SOUND II-------
NOTE:
 A 3   ｽ    ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
 C 3   ｽ    ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
-------NOISE-------
NOTE:
 C 3   C 5  C 5   C 3
 C 3   C 5  C 4   ｽ
 C 3   C 5  C 5   ｽ
 C 5   C 5  ｽ     C 5
ENV.:↓,15,7,9
LOOP:16
```

PSの『ムーンライトシンドローム』でもその存在がほのめかされ、一部で話題となった、90年代最大のレア・グルーヴ。アーティスト正式名称・曲名ともに不明の謎トラックをヘヴィーアレンジ！一小節ごとにノイズのインアウトを切り替え、繰り返してやるとソレっぽいゾ。

[POPCORN]

```
TEMPO:88
-------SOUND I-------
NOTE:
 A 3   G 3  A 3   E 3
 C 3   E 3  A 2   ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
DUTY:
ENV.:↑,15,-,9
MOD.:21,27,
LOOP:8
-------SOUND II-------
NOTE:
 A 3   B 3  C 4   B 3
 C 4   B 3  A 3   A 3
 B 3   G 3  A 3   E 3
 C 3   F 3  A 3   ｽ
-------NOISE-------
NOTE:
 C 3   G 3  ｽ     ｽ
 C 3   ｽ    ｽ     ｽ
 G 3   ｽ    ｽ     ｽ
 C 3   G 3  ｽ     ｽ
ENV.:↓,15,7,9
LOOP:16
```

コレは、ゲームマニアなら常識、『ペンゴ』のBGMでもある『ポップコーン』!! に、似たモノ。では聴き方。まず、サウンド1を2回鳴らしてカットアウト、すぐさまサウンド2に切り替え、またサウンド1へ。ヤり手DJぶりを見せつけロ！

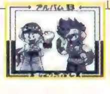
ちょっとE話 1

[MODEL]

```
*******************
*
*      TRIPY-H
*
*******************
TEMPO:74
-------SOUND I-------
NOTE:
 A 2   ｽ    A 2   A 2
 C 3   G 2  ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
DUTY:
ENV.:↑,15,-,9
MOD.:21,27,
LOOP:16
-------SOUND II-------
NOTE:
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
 ｽ     ｽ    ｽ     ｽ
 C 4   ｽ    D 4   G 4
 E 4   ｽ    ｽ     ｽ
WAVE:
```

せっかく作った曲だけど、セーブできるデータは一つ。う～ん残念。でもご安心、ポケプリがあればデータをプリントアウト出来るんだ。やり方はプリンタを接続して、パネル画面のサウンド1でスタート＋Aボタン。ちょいと待てばデータがスルリスルリと出てくるゾ。

次号予告!! なんと！子供トレンドを一手に担う『コロコロコミック』が、限定バージョンのポケカメをプレゼント中！（右の画面）く～負けてられん！いつかボクも限定ポケカメ作るゼ～！ …ちゅー訳で(!?)次回は夏！海！合言葉はレッツ・ポケカメ!!





まるごとコナミ情報マガジン

こなみパラダイス Vol.6

今月の「こなパラ」チョイスは、カンタンな操作とルールで誰にでも楽しめる対戦アクションゲーム『ポイッターズポイント2』、略して『ポイポイ2』だ。友達や恋人と協力して戦うチームプレイが楽しいぞ！

ふたりの距離が近くなる!? 対戦プレイで燃えあがれ!!

ポイッターズポイント2 ～SODOMの野望～

ぽいぽい投げて気分スッキリ

『ポイッターズポイント2』は3Dのフィールドの中で4人のキャラクター（ポイッター）が色々なアイテムを投げあい、他のポイッターと戦うアクションゲーム。岩や丸太、爆弾、モアイにペンギン、対戦相手だって投げられる。何でもかんでもポイポイ投げて、日頃のたまったうっぷんを解消しよう！

チームVSチーム

イチ押しなのが人間チーム対CPUチームで戦うチームプレイモード。これがめちゃめちゃ面白い。マルチタップを使えば最大4人までの対戦ができるけれど、そんなに人が集まらなくて。そんな時でも、2人だったら親子、兄弟、友人、恋人…いろんな相手と楽しめる。体力回復アイテムを譲ってあげたり、ピンチを救ってあげれば2人の絆もいっそう深まることだろう。

でも、うっかり仲間を攻撃しちゃったり、投げちゃやった、なんてことのないように気をつけよう。彼女にいいとこ見せようと思ったのに、逆にケンカになっちゃった、どうしてくれる！なんていうクレームは受け付けません。



●PS●7月2日発売
●5800円

彼女大募集



デコさん(21)

身長135cm、39Kg。彼女イナイ歴21年。ニックネームは『クレイジー・デコ』。ちょっと気分屋なデンマーク人。額の広さなら自信アリ。

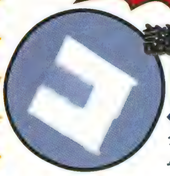
リンダのぺっちゃくちゃな感じ

はぁ～い、リンダよぉ～。ゲストアナウンサーに呼んでくれてアリさんが10匹～！　…笑ってよぉ。ポイポイカップの優勝者が男の人だったら、優勝賞品はカップメ～ン！　…笑ってってばぁ！　ダジャレを言うのは 以下略)



➡もう、みんなノリが悪いんだからぁ。まったく。え？あたしのダジャレがつまんない？だってぇ面白かったらダジャレにならないじゃない！

WANTED!! 謎のディスク



⬅これが問題のディスク。PSにかけてもゲームはできないらしい。

1人用のプレイモード「ポイポイカップ」を遊んでいると、ゲーム中謎のディスクが手に入ることがある。このディスクの謎を解くと、サブタイトルに隠された秘密が明らかに…。

彼女とチームプレイ



⬆今度のポイポイは、チーム対戦ができるようになったぞ。彼女を二人でCOMP対戦もできる

爆弾注意!! モアイステージ



⬆コナミといえばやっぱりモアイ。イオン砲は出さないけれど、爆弾には要注意

ふんわりふわふわ月面対戦



⬆『2』は、ステージが立体になり、ずっと多彩になった。月面や氷山など用意されている

ガンバレ！山田山

本名山田大作、26歳。西にアリジゴクが出れば行って喰われ、北にペンギンがいれば行ってたわむれる。ファンキーなフランス国籍の日本人であった。



ポイポイ意識調査

～新橋サラリーマン50人に聞きました

「今、いちばん投げたいものは？」



仕事	19人
若乃花	12人
ルアー	7人
家庭	3人
人生	2人

帰りがけのお父さんが多く「仕事」という回答が多数を占めた。「若乃花」は、調査したのが横綱昇進の直後だったのが影響しているのかも。それにしても「家庭」投げちゃうのはマズイんじゃないすか？そこで一句、『人生を 投げるかわりに ポイポイ2』

ヨーコのときめき日記

「ポイポイ2」のプレイの仕方で、性格が分かるらしいです。私はミサイルや岩を投げるよりも敵プレイヤーを追いかけ回して後ろからかかえて投げてしまうのがお気に入り。特に、対戦相手が重たいアイテムを持ち上げようとしている瞬間だったりしたら、もう、爽快よ！これってどんな性格なのかなぁ。



（プロモーション企画部 関口陽子）

PRESENT 『ポイッターズポイント2』ソフトを5名様に

今回紹介した『ポイポイ2』のPS用ソフトを5名様にプレゼント。大勢でわいわいやるもよし、彼女とチームプレイにはげむもよし。あなたならどんなプレイをするのかな？　ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このコーナーへのメッセージを書いて、じゅげむ編集部「こなパラ・プレゼント」係まで。〆切は7月末日の消印まで有効。（当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます）



ツオポス都帝 行発日拾参月六 刊月

帝スポ 十二銭

嗚呼、悲しき出生の秘密…!!

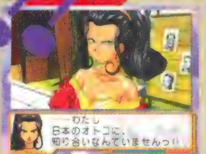
ソレッタ・織姫(17)



世界的スタアであり、この春より帝国歌劇団に入団したソレッタ・織姫さん。その過去にただならぬものがあるという情報を入手した本紙は、独自取材を敢行。彼女の父親が日本人であり、父娘の確執があることが判明した。

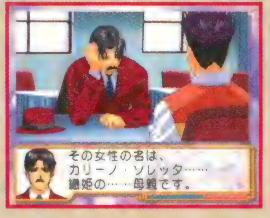
父娘の愛憎劇発覚!





織姫さんの母親カリーノさんはイタリアの名門貴族ソレッタ家のご令嬢だった。父親は当時留学していた日本人画家の緒方氏。しかし、二人は織姫さんの出生以前より別居状態であった。日々を泣き暮らすカリーノさんを見て育った織姫さんは緒方氏に強い不信感を抱いているようだ。普段から日本人男性に対する嫌悪を隠そうとしない理由もこの辺りにあるのだろう。この父と娘の愛憎劇、これからの行方に注目していきたい。

父・緒方氏の弁



「イタリアに絵の修行に出た私は、カリーノと知り合い、恋に落ちたのです。しかし彼女の家は赤い貴族と呼ばれた名門・ソレッタ家。私との結婚など許されるはずもなく、私はひとり日本に帰ることになったのです。そのときにはもう、彼女は織姫を身篭っていました。織姫が私を許さないだろうことは承知していますが、これだけはわかってほしい。私はカリーノを、そして織姫を本当に愛していると」





娘・織姫さんの弁

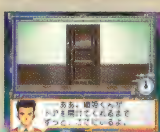
「あいつの言うことは全部デタラメでーす!あいつはママを捨てた極悪人。私は何があっても、あの男を許すことだけはありませーん!」





事情に詳しい、大神氏(帝劇勤務)の話

「話を聞いたときには、さすがに驚きましたが、今のままでいいはずがありません。織姫くんを説得し、緒方さんともう一度話をするように薦めました。一度は拒否されましたけれど、自分はあきらめませんよ」

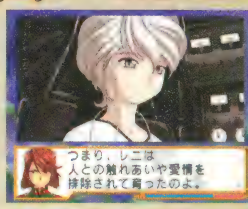




⬆織姫さんを直接説得する大神氏。彼の努力は実るか!?

レニの過去にも秘密が…独逸の影!?

さらに本紙は、前号で女性であることが発覚したばかりのレニさんの過去を示す写真を偶然入手。専門家によれば独逸の秘密計画をも示唆する証拠写真たるものであるという…。



帝劇モギリ・大神一郎の ウラ帝劇日記

10月○日

今日は近くの神社で縁日が催されたので、歌劇団の仲間たちと足を運んでみた。ラジヲドラマでも大人気の少年レッドの紙芝居には多くの子供たちが夢中になっていたが、アイリスは屋台巡りの方が楽しいようで、さんざん人ごみの中を引き回された。その甲斐あって喜んでくれたようだが。



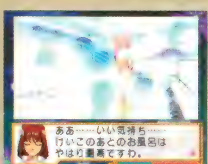


⬆紙芝居のおじさんの名調子が楽しい「少年レッド」
⬅アイリスを連れて屋台巡り。人ごみをいかに避けるかがポイント

10月○日

深夜の見回りの最中、すみれくんが一人で稽古しているところに遭遇。普段は「天才は稽古などしなくても」と言っていても、こうして見えない部分で努力しているのが彼女らしい。ひとしきり稽古につきあった後、見回りを再開したが、またも風呂場で見てはいけないものを…(以下検閲)





⬆深夜の舞台で続くすみれの稽古。ライトの操作は細かく、確実に
⬅大神氏は何を見た?本紙予想の「見てはいけないもの」(想像図)

この一手

ターンが一巡するごとに分身し、位置を変える宝形。各分身からの攻撃は同等にダメージを受けるが、こちらの攻撃が通用するのは本体のみ。さあ、どう攻める?

対 宝形

(第六話ボス 黒鬼会・水狐)
池袋にて





分身は一度攻撃を加えれば消えるとはいえ、必殺攻撃の連発に苦戦は必至。レニの言葉を頼りに本物を探し、集中攻撃を仕掛けよう。長期戦になるのを覚悟して作戦は必ず「山」に。アイリスの必殺技など回復を中心に陣形を組み立てること。

今月公開 花組・演目案内

連続活劇『サクラ大戦2』

第五話「嬉し恥ずかし夏休み」(後編)

水狐の計画により失われたキネマトロンを探す大神とマリアは、海岸の洞窟で黒鬼会の通信機を発見。金剛からの通信を逆手に取った作戦まではうまくいくが、潮が満ちた洞窟内に閉じこめられてしまう。

第六話「レニよ、銃を取れ」

前回の作戦の失敗で後のない水狐はレニの過去に目をつけ、彼女の心を捕えた。台風の荒れ狂う深夜の帝都で華撃団の光武・改とレニのアイゼンクライトが対峙する。大神たち花組は、レニに人としての心を取り戻させることができるのであろうか!?

第七話「季節はずれの七夕」(前編)

たまたま立ち寄った縁日で奇跡的な再会をはたした織姫と父・緒方。しかし、織姫の反応は冷たく、かつ緒方に対して厳しいものであった…。

お便り募集 なぜ「スポオツ」なのか?と評判の『帝スポ』にご意見、ご感想、イラストなどをお寄せください。ハガキ、封書のいずれでも可。じゅげむ編集部「帝スポ」係まで。



デコトラら・い・ふ

デコ伝、楽しいですよ。ノリで笑えるだけじゃなくて、意外と(失敬)イロイロ奥が深いとこがいいです。そんなデコ伝のある暮らしの初歩の初歩からいきましょか。

いじりゲー的『デコ伝』の愉しみ

7月某日、ワシのトラックいじりが始まった

なんじゃいこりゃあ、デコトラでレースやるんかいガハハハハ！…というのが『デコ伝』(略称)に対するワシのファーストインプレッションじゃった。あ、ワシは別に年寄りじゃないけえの。出身が広島なだけじゃけえ。広島弁、あやしいけどの。まーそのへんはほっといてケロ。

プレイモードは4つある。てっとり早うレースするならまず「全国制覇」がよかろうのう、とワシは思った。全国の伝説のトラッカーたちをぶちのめしちゃるけえ！　と始めたはええが、最初、自車はノーマルやった。要するにただのトラック。全然派手じゃないんよ。敵車はギンギンなのにお。



あのパーツ、このパーツと、とっかえひっかえする快感に目覚めたらもう

しくしくしく。

ま、しかし要はどんどんレースをクリアしていけばええちゅうことじゃけ。レース中は荷物を運べるけえ、ちゃんと仕事さえすりゃ金がたまってパーツが買えるわけやの。人生は甘くないけえのう。

「ショップ」に行くと、デコトラ界の巨匠、関口操親分からパーツを買える。やっぱ見た目インパクトあるパーツは総じて高いの。あれ買うてそれ買うて、とかやり出すとキリがない。ヤリクリおじさんになった気分じゃけえ。

けど、いんやー、これが愉しいんだわー。いじり出すと止まらんのは男のサガじゃけえ。ガツンと買うたれや！派手にしまっくたらんけえボケ！　とか気合い入りまくりのワシは一体どこの人間なんじゃろ。



対決って感じで、とりあえず走って勝たなきゃいじりもままならないの

とにかく、いつしかワシはMYトラをデコレーションして、コントローラでためつすがめつしながら愛でまくるような男になってしもうたわけよ。もー溺愛しちゃってるのよね、デコトラ。

マニア用語も覚えたけえの

一口にパーツちゅうても、その種類は種々雑多、百花繚乱、引く手あまたの無限地獄なわけよ。どんなのがあるかざっと挙げると、フロントデッキ、フロントバイザー、フロントバンパー、リアバンパー、サイドバンパー、ペイント右左上後ろボディ、荷台ロケット、アルミホイール、デッキ右左上、ミラーステー、ハシゴ、マフラー、ホーン…ぜいぜいはあはあ。さらに、それぞれのパーツごとに形もさまざま、色もイロイロ。めちゃいじりがいがあるちゅうこっちゃ。息も切れるぜよ。

初心者はそんなトラックの各部名称をいわれてもわけわからんじゃろが、実際は関口親分が親切に解説してくれるからノープロブレム。しかも知らず知らずマニアックなデコトラ用語も覚えるからの、ちょっち怖いくらいじゃけ。

フロントデッキは鳥かごともいう、とか、フロントバンパーにはラッセル戻しちゅう形がある、とか、ホーンはやっぱチョーヤンキーで決めたるわ、とか、どうでもええちゅうたらどうでもええんやが、詳しくなると気分も違うてくるんよ。世の中そういうもんじゃき。

好きなパーツでデコデコにキメたMYトラの勇姿を眺める快感…それに一番近いのは、惚れた女に服でも何でもワシ好みのものを買い与えてやって夜の街を腕組んで連れ歩く感覚かのお。やったことないけどの。それか、盆栽いじりに似ちょる気もするの。いや、ワシ、マジまだ若いからの、そこんとこよろしゅうに！



つーわけでワシの愛するデコトラでーす。派手っしょ。いいっしょ

極上！デコ絵ギャラリー

作品一 GOOD



オシャレなサーファー系トラッカー用？　アメリカンなさわやかさがやけに目に染みる

作品二 夢街道



アングルよし。ま、ヒューマンらしい正道を行く絵柄ですが、しかしうまいね、ドット絵

作品三 DANGER



側面にこんなペイントを描いたトラックが走っていたら怖くて楽しい。アイデア賞もの

作品四 男意気



かなりシンプル。それでいて力強い赤と青。どこか手拭いテイストを感じさせる作品

作品五 SEEming



ダイアン・レインにも似たイカしたおねーちゃん。やっぱアレよ、ギャルの絵はええよ

さらにペイントツールでオリジナルの絵を描くこともできる！　ここにずらり並んでいるのは、ヒューマンの開発担当者の一人が密かに（趣味として）描いたもの。ちゃんとペイントツールで描いたらしいぞ。すげえ！

攻略系連載COLUMN その一

トラックで運ぶ荷物って、何？

トラッカーのお仕事はあくまで荷物を運ぶことなのだ。早く、確実に運送すれば、それだけ多くの報酬を得ることができる。で、お金を貯めて、好きなパーツを買うのだ。でも、注意することもあるから気をつけてネ。

●普通の荷物

- ●木材
- ●書物
- ●鉄板
- ●廃材（残土）
- ●大理石
- ●家具（女物）
- ●お花
- ●さつまいも

ま、文字どおり普通の荷物なので、さほど気をつかうことはない。ごく常識的な範囲でマジメに運びましょう。木材と鉄板と大理石は重く、家具とお花は軽い。この中で一番報酬がいいのは大理石。次が鉄板。

●ナマ物

- ●貝
- ●魚
- ●トマト
- ●カニ
- ●とうもろこし

ナマなので時間制限がきつい。急いで運ぶようにしよう。衝撃は普通の荷物と特別変わらないようだ。報酬は魚とカニがいい。

●割れ物

- ●ビールビン

時間制限は気にしなくていいが、なんせ割れ物、当然衝撃には弱い。乱暴な運転には注意。とにかくぶつけないように走るべし。割らずに運べばけっこうな報酬をもらえる。

●緊急

- ●氷の彫刻
- ●ワクチン

出ました緊急。2つとも時間制限がめちゃ厳しく、かつ衝撃にも弱い。かなりの難物だ。ただし、報酬もさすがに高い。運ぶことになったら根性出すしかないっす。

告！ で、じゅげむでは、キミのオリジナルペイント作品を大募集。『デコ伝』のペイントツールで描いて、メモリーカードを送ってくれ。優秀作品はじゅげむ誌上で発表するほか、豪華賞品も用意！詳細は次号で

制作●レッカ社&じゅげむ編集部
文●志田英邦
題字●飯野賢治

WARP公認

D2タイムズ

今月の開発度
27%

ディレクター飯野賢治●今月の一言

「『D2』は大作じゃあ、ありません」



『大反響』

「D2制作発表会」観客からの生の声をレポート

1 会場に来ていた観客からの声、声、声

発表会当日、会場の有楽町駅周辺は異常な興奮状態となっていた。3DO時代からの熱狂的ワープファン、この熱気につられてやって来た通りすがりの若者、カップル、親子連れ。さまざまな観客が、一目でも『D2』を見ようとやって来ていたのだ（ちなみに、観客にはかわいい女のコが圧倒的に多かったことを付け加えておきたい。これは他のゲーム発表会では見られない光景だった！）。その観客にD2タイムズ編集局は、取材を敢行。一同の熱いコメントを一挙公開しよう。



小林昌司さん（右）末廣康拓さん（左）
石川県鶴巻温泉からやってきた会社員の2人組。なんと前日夜9時に出発、夜行列車で東京に来たという。「インターネットで発表会があるのを知りました」（末廣さん）、「ワープならではのオリジナリティが楽しみです」（小林さん）



今関宗人さん
朝、7時に会場にやって来た、ゲームクリエイター志望の高校生。ワープに贈る花束を持参。「ワープの作品は『リアルサウンド』の風の音が大好きです。『D2』はワープのゲームなんだから、作家性の思いっきり強いものを期待します！」



海老沢直さん
お昼には発表会の追加公演が決定。その追加公演の一番最初のチケットを入手したのが彼。「2回目の発表会が行なわれるなんて、びっくりしました。チケットを手に入れることができて嬉しいです。ワープには、前作以上のゲームを期待しています」



仁平みずほさん（左）仁平誠さん（右）兄妹。
ワープファンの兄妹。今日の発表会は妹のみずほさんが行きたいと言ったとのこと。「『ショートワープ』が好きです。『エネミー・ゼロ』は怖くてドキドキしました。『D2』では飯野さんらしいモノを作ってほしい」（みずほさん）



津田英和さん（左）吉留信次さん（中）
早朝、5時30分に千葉県流山市を出発した、中学生2人組。お父さんと一緒に来た。「『Dの食卓』からの大ファンです！」（吉留さん）、「『D2』は怖くて迫力があって、面白かったらいいな。あと何回やっても、飽きないゲームがいい！」（津田さん）



岩本奈緒子さん
朝、8時に会場にやって来た大学生。3DOの『Dの食卓』以来のファンとのこと。『Dの食卓』、『エネミー・ゼロ』をやったことがあります。今回の発表会はチラシで知りました。『D2』は、純粋に面白ければいいと思います」



大滝麻衣さん（右）平山徳子さん（左）
看護婦の2人組。今日は忙しい仕事の合間をぬってやって来たのだとか。「『エネミー・ゼロ』をやったことがあるんです。難しかったけど感動しました」（大滝さん）、「今日は新作の発表だと聞いてやって来ました」（平山さん）



市川美保子さん（右）藤田伸さん（中央）ミツダサトミさん（左）
デザイナーの3人組。「グラフィックデザイナーなんです。ワープのゲームはやったことはないんですが、CGがきれいだと評判を聞いて、仲間とやって来ました。あと、飯野賢治と西城秀樹を見てみたいなと思って（笑）」（藤田さん）

2 D2サポーターズからの声

ワープのインターネットホームページ上で募集された公認応援団。それが「D2サポーターズ」だ。彼らは当日会場に早朝から姿を見せ、チラシ配りなどによる宣伝活動を担当。大いに会場を盛り上げた。まさに発表会成功の影の功労者。そのサポーターズ数人に発表会の感想を聞いた。



YOSSYさん（右）美鶴さん（左）
お手製の『D2』Tシャツがイカす2人。「今日は目立とうと思って着てきました。新ハードのことについてはあまり知らない。ハードが変わってもやることは変わらないので」



寺元陶陽さん（左）
栂尾謙策さん（中）
佐々木力さん（右）

ネットだけでなく、オフラインでもしばしば会うという3人。「発表会、感動しました。ゲームという定義を変えてほしい」（寺本さん）、「やれるところまでやってほしい」（栂尾さん）、「ドリームキャストがハード機のシェア50%を占めるぐらいまで売れてほしい」（佐々木さん）

3 編集局に寄せられたハガキからの声

続々と寄せられる反響のハガキ。発表会開催直後、D2タイムズ編集局には続々と感想のハガキが集まってきた。その中のいくつかを紹介しよう。（D2タイムズでは投稿ハガキ特集企画を進行中。近々、行なうので『D2』への応援、質問は下の住所までお願いします ね！ お待ちしてます！）

瀬田学さん「刺激的でいいイベントでした。『D2』の映像もイカしてました。ついでに入交さんもイケてました。『D2』『DC』同時発売目指してガンバってください」

内田航さん「実は僕は制作発表会に行けず、母に行ってもらいました。母は、飯野さんへの見方が180度変わったそうです。これからもユーザーとのふれあいを大切にしてください」

樫村俊一さん「D2発表会、何から何まで格好良かったです。飯野さんのピアノを聴いて、僕もピアノをやろうかなと思っています」

田口誠さん「発表会に参加したことで、とても親近感が沸きました。これからも、ユーザーに近い飯野賢治、WARPであってほしいと思います」

今月の編集局は見た！

ミュージシャン飯野賢治のデビュー作「D2 Sketches」が発売

発表会の熱も冷めやらぬ6月17日。『D2』のイメージアルバムがリリースされました。作曲・編曲・演奏はもちろん飯野賢治さん本人の手によるもの。ゲームクリエイターではなく、ミュージシャンとしてのデビューアルバムとなります。発表会で演奏されたメインテーマを含め、全10曲を収録。ピアノとバイオリンとチェロによるトリオ曲、ドラムンベース、アリア、ミニマルミュージックとさまざまなジャンルがクロスオーバーした作品です。プロデューサーとして、監督として、音楽家として、多角的な視点を持つ飯野さんならではの独自の音世界。トリップ・ホップへの日本からの返答といったトコロでしょうか。
圧巻は隠しトラックのピアノソロ。緻密で繊細な、その旋律はミュージシャン飯野賢治としての可能性を感じずにはいられません。これからやってくる暑い夏に、涼風をもたらす1枚。このアルバムを聴いて、一足先に『D2』を感じてみては。



「Sketches」
●ファーストスマイル・エンタテインメントより発売中●FSCA-10040●価格2,548円（税込）●特殊パッケージ仕様



飯野賢治さんとワープに応援のお便りを書こう！

「D2タイムズ」では『D2』に関する質問、応援のお便りを募集中。お便りを送っていただいた方の中から毎月抽選で、ワープ特製カレー「Cの食卓」をプレゼントします。

宛先 〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
じゅげむ編集部「D2タイムズ編集局」まで

じゅげむ臨時増刊『D2号外』発売中！



じゅげむ臨時増刊『D2号外』680円

今わかる『Dの食卓2』のすべてを網羅した一冊 飯野賢治が語る新ハード"Dreamcast"、飯野賢治と堀井雄二、養老孟司の巨匠対談、オープニングムービー、初公開のゲーム画面、メイキング資料など盛りだくさん

剣乃ゆきひろ改め菅野ひろゆき氏が放つ、期待の新作がついに登場！
3つの時代、3人の主人公が紡ぐ冒険劇

綿密なシナリオに、多角的な視点からストーリーを楽しむことができるザッピングシステムを絶妙に絡ませることで、立体的な奥の深いゲーム性を確立、その新しい感触が多くのサターンユーザーを虜にした『EVE burst error』（イマジニア）、そして『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』（エルフ）。これら革新的なゲームを発表し、アドベンチャーに新風を吹き込んだ剣乃ゆきひろ改め菅野ひろゆき氏が、期待の新作『エクソダスギルティー』をPSで制作中との情報を入手。現時点で知り得た情報を紹介しよう。

ザッピングシステムの進化型「マルチタイムーザッピングシステム」という新要素を機軸に沿えた、アドベンチャー・ロールプレイング。過去、現代、そして未来というパラレルワールドを舞台に、かつてない広大なストーリーが展開する模様だ。特に「マルチタイムーザッピングシステム」に大きな期待がかかる。



●Jコード093301●アーベル／イマディオ●ロールプレイング＆アドベンチャー●98年冬予定●価格未定



⬅ゲーム性もさることながら、ハイクオリティなビジュアルも必見だ

本作では時代の異なる3つのストーリーが存在するのだが、舞台はすべて同じ場所。それぞれの時代の主人公たちの目的や取り巻く環境に違いはあっても常にリンクしているので、行動の1つ1つが別の時代に影響を与えるというわけだ。過去のものが現代で出土したり、未来でしか知ることのできない情報を過去でいかすことができるなど、広い視野からストーリーを楽しめるのが、その最大の魅力となっている。

時を超え、その時代の主人公たちが繰り広げるドラマはそれぞれ歯車となって噛み合いつつ進展、そしてその先にあるものとは……。かつてない大がかりな舞台、そして時空を超えた複雑な人間模様が交錯する圧倒的なスケールで、アドベンチャーの新境地を切り開く！

1つの舞台で3つのストーリーが展開

まったく違う時代、目的の異なる主人公たちが奇想天外のドラマを紡ぐ。なお、エクソダスとは旧約聖書を紐解くと出てくる固有名詞、そしてギルティとは罪。エクソダスの罪…、この意味深なタイトルにこそ現代、過去、未来を結ぶ広大なストーリーの全貌が秘められている!?



パラレルワールドで活躍するヒーロー＆ヒロイン

各時代にはそれぞれ主人公が存在する。ある者は正義のために旅立ち、ある者は金のために戦い、ある者は追われる身…

現代編の登場人物

真道カスミは「モーゼの十一戒目」を求めてヨーロッパの奥地へ旅だったのだが…



真道カスミ
➡若きトレジャーハンター。橘アイとその姉とは幼なじみの間柄

橘アイ
➡主人公のカスミとは幼なじみにして許嫁。姉は発掘調査員をしている

過去編の登場人物

大地の剣士アーレスは英雄の意志を継いで旅に出る



ウィル
⬅ウィルは、戦いに巻き込まれて行方不明に……

アーレス
⬆大地の剣士アーレス。亡き英雄の意志こそが、彼を旅へと誘う

未来編の登場人物

未来編の物語は最後の王女スィーが王位継承の際に、クーデターにあうことから始まる。



スィー
➡最後の王女スィー。清楚だが、快活な面ももつ女の子

ラーライラ
⬅スィーの侍女であり護衛役もこなす、冷静沈着な女性

ザザン
⬆クーデターの首謀者。この世の全権を握ろうと目論む男

画面は開発中のものです。

Jコード078441

Play Station

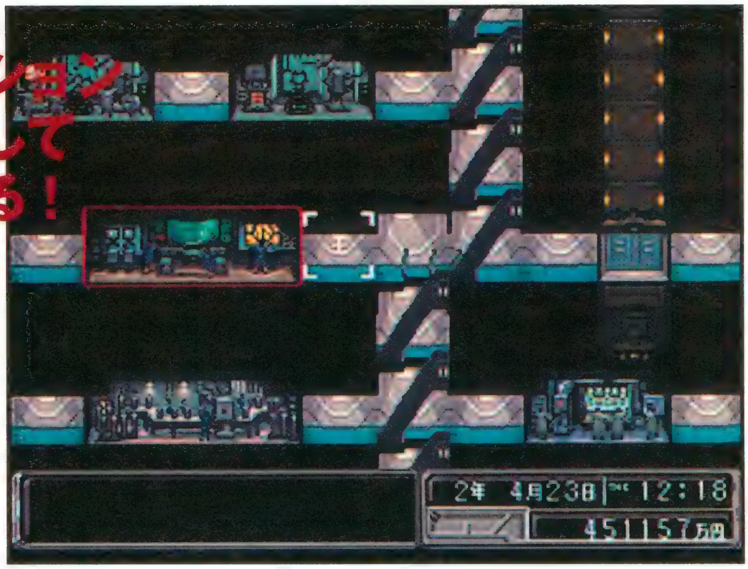
AZITO2

●バンプレスト●シミュレーション●98年秋予定●5800円予定

初登場

あの迷作シミュレーションが、グレードアップして再び我々の前に現れる！

97年2月に発売された、秘密基地建設シミュレーション『AZITO』。その続編のリリース情報をキャッチしたので、さっそく紹介しよう！　怪人やロボットを開発してニヤつく、隠れた迷作だけに、今作も期待できそうだ!!



地下に秘密基地を作って、怪人やロボットを開発して楽しむ。このシチュエーションが、絶大な支持を受けた「隠れた迷作」……それが『AZITO』だ。このゲームの続編が発売される、という情報をゲットしたので、さっそく第一報をお届けしよう。

『2』の基本的なゲームシステムは前作と変わらず、秘密基地を建設し、これを運営していくといった内容だ。今回は、正義と悪の2サイドに分かれてプレイできるのだが、基地運営の上で大差はない。

しかし『2』の特徴はなんといっても、『仮面ライダー』など、本物のヒーロー番組のキャラクターが登場すること。つまり、番組同様にショッカー怪人を倒したり、その逆に憎い仮面ライダーを、やっつけることができるわけ。これはかなり魅力的だ。

ちなみに、開発状況としては、ロムがすでにマスターアップしている。発売までカウントダウンの状態なので、期待して待とう！

『2』ではなんと!! ショッカー怪人や宇宙刑事達がAZITOバトルに参戦する!!

正義の使者たち

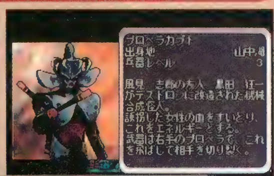


➡一方の正義側には、1号～Jまでの歴代ライダーが参戦する



⬅「赤射！」ってわけで、東映戦隊や宇宙刑事も助っ人に入ります

悪の手先ども



➡悪側にはプロペラカブトなど、有名なライダー怪人が登場する！



⬅『デンジマン』の怪人もいる。覚えていたら、君もけっこうマニア？

正義と悪に分かれて大抗争！ 気分はすっかりヒーロー番組なのさ!!

基地開発は同じシステムでも、正義と悪では、できることが微妙に違う。それぞれの特徴を、ここにまとめてみた。

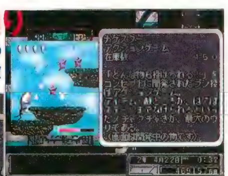


守れ、人類の平和を!!

正義側は、人類の平和を守るために戦う防衛組織である。だけど、残念ながら資金は自分持ちになるので、しょうがないけど、おもちゃや未来カーなどを作って、商売しよう。その売り上げをもとにヒーローやロボットを開発し、人類の平和を守っていくのだ。往年のヒーローたちは、兵器として強力なユニットが多いので、諜報活動をメインに行って、悪の組織を滅ぼそう！

おもちゃ等で資金繰り

➡おもちゃや未来カーなど、夢のある商品が多いのが正義側の特徴





強力なユニット多し！

⬅兵器として強力なユニットが多く、特に巨大ヒーローが頼れる仲間だ

目指すは世界征服だ!!

悪党ならば自らの野望のためにも、悪どい商売で資金繰りをしていこう。それで儲けた金で、街を破壊するための凶悪怪獣や、人々を恐怖のドンゾコに陥れる怪人を開発するのだ。でも、ジャマをする正義側は、手強いユニットばかり。そこで、恐怖の作戦を実行し、ヒーローを倒したり、体力を大幅に奪おう。戦力さえダウンしてしまえば、世界はもうすぐ我がものだ！

オカルト商品等で金儲け

➡悪側の商品には、オカルト商品みたいに妖しいげなものもある





恐怖の作戦を遂行!!

⬅恐怖の作戦を実行できるのは悪だけ。幼稚園バス襲撃は、お約束らしい

COMING SOON!!

Jコード093459

Play Station

グレイトヒッツ

●エニックス●サウンドイマジネーション●98年秋予定●価格未定

感性にピピッとくる、自分だけのＶＣが作れる新感覚ソフト！

エニックスから、ノリノリのダンスゲームシリーズ第２弾が発表された。しかも今度は、ビデオクリップを作成するという、これまでにない斬新な内容になるらしい。そんな新感覚なゲームの概要を紹介しよう！



1月に発売され、好評を博した『Bust A Move』に続く、エニックスの音楽系ゲームの新作が発表された。今度はポップなグラフィックの世界を舞台にした、ビデオクリップ（ＶＣ）のプロデュースが目的。用意された素材や効果、ユニークな登場人物を使い、自分だけのＶＣ作成が楽しめるというわけ。感性にピピッときそうなその内容に、今から楽しみだ。



➡ゲームは作成と、素材集めのアドベンチャーパートに分かれるようだ

VCの作り方を教えましょう。

1 VCのお題が決定

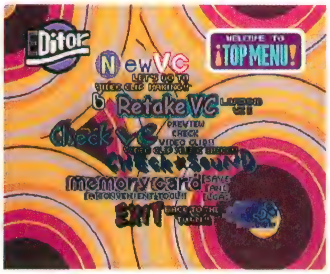
進行は１ヶ月ごとに行われ、使用する視覚的効果などの題目が毎月頭に決定する。これに従って素材集めをするようだ。

2 嬉し楽しVC作成

素材が決まったらいよいよＶＣの作成だ。題目の指示をクリアしていれば、どんな形にするのも、プレイヤーの感性次第だ。

3 自信作の売り込み

最高傑作のＶＣが完成したら、広告代理店へ売り込み。ヒット作になれば名声やお金などが手に入る。あとはこの繰り返しだ。



新米クリッパーになって世界一のビデオを作れ

ゲームの世界は、ビデオクリップ・メイクが世界一イカした職業となった近未来。その最先端のノイズシティを舞台に、新米クリッパーとなって、世界一を決めるビデオクリップアワードで優勝するのが最終目的だ。



期待のNew Face! ポップ・チップス



⬆ＶＣの作成は、アイコン形式のインターフェイスで行うようだ

センスが光る、ノリノリで魅せる！ 自分だけのVCが作れちゃう!!



ＶＣに欠かせないファンキーなミュージシャンたち。個性的な彼らを、どんな演出で飾るかがゲームの醍醐味ってわけだね。

『たまごっち』のメンバーが贈るファンキーでポップな世界

本作を企画は『たまごっち』を始め、深夜テレビ番組の『よいこっち』を手がけるウィズが担当。またファンキーなキャラクターは、同じく『たまごっち』の渡邉けんじ氏のデザインだ。

初登場

Play Station

SDガンダム G GENERATION

●バンダイ●シミュレーション●98年8月予定●6800円

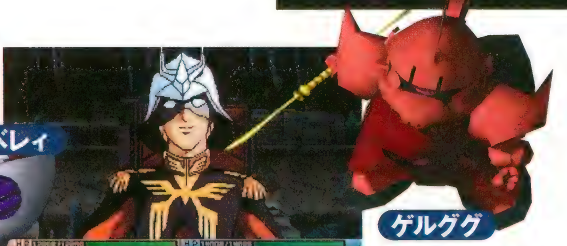
『ガンダム』シリーズの全エピソードが集約された1本がここに誕生する！

日本アニメ史上最高傑作の1つである『機動戦士ガンダム』が来年で生誕20周年を迎える。その記念として登場するのが本作だ。470種類ものモビルスーツ、モビルアーマーが完全網羅されている本作、ファンなら絶対買い！



本作『SDガンダム GGENERATION』は『ガンダム』シリーズの歴史がシミュレーションゲームの形で完全網羅された大作だ。初代『ガンダム』から『逆襲のシャア』までの、歴史的なエピソードが収録されている。さらに、登場するモビルスーツやキャラクターも、テレビ・OVA・映画の全作からだけでなく、MSVシリーズからも登場している。『ガンダム』ファンなら必携の1本だぞ！

最強の宿敵健在！



←赤い彗星のシャア。彼こそ『ガンダム』シリーズのもう一人の主人公



↑女性ながら、『ガンダム』史上最強の敵であったハマーン・カーンも、もちろん登場しているぞ

↓『ZZ』のジュドー。内向的な主人公が多いこのシリーズには珍しく、明るさがウリ

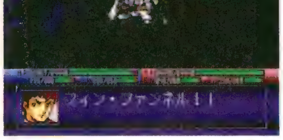


↑『Z』のカミーユ。悲しい結末に涙したファンも多い

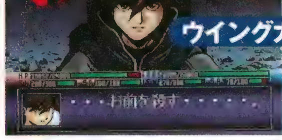
歴代ガンダムここに集結！

本作には文字通り、すべてのガンダムが登場する。一部だけだがここで公開するぞ！





↑「ガンダムもついにファンネルを使うのか」と思わせたνガンダム

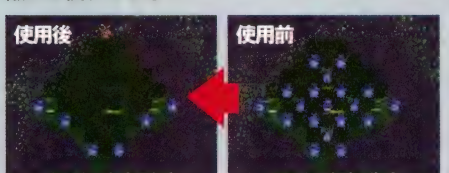


↑女性陣の熱狂的な支持を集めたヒイロ。ウイングガンダムも人気を集めた

強力無比!? マップ兵器

ゲーム中で飛び抜けて強いのがマップ兵器。『0083』で登場したGP-02AやOVA版『ガンダムW』のウィングゼロ・カスタムが持っている。威力も「絶大」の一語。敵には使わせるな！





↑マップ兵器を使用すれば、大艦隊と言えども壊滅寸前に追い込むことができる。まさに起死回生の切り札だ！

初登場

COMING SOON!!

Jコード089798

SATURN

バッケンローダー

●セガ・エンタープライゼス●タクティカルシミュレーションRPG●98年8月6日予定●5800円

続報!!

魅力たっぷりの重厚な世界設定とダークなストーリーを一挙公開！

蒸気機関を搭載した武器による攻撃、攻撃力を任意に変化させるアクセルメーターシステムなど、斬新な要素たっぷりのシミュレーションRPG。戦闘システムに続き、魅力あふれるストーリーの一部がついに明らかになった！



スチームパンクを機軸とした世界観が話題を呼んでいる本作。今月も新情報が到着。今回紹介するのは、ダークかつスリリングなストーリーの冒頭部分だ。物語の舞台となるのは、古代に超文明が発達し、核融合炉の暴走によって孤島となったエドゥアルド島。島に存在する6つの都市のうち、鉄鋼業の盛んな暴都が主人公ルシアンの生まれ故郷だ。高度な文明が生み出した公害病に冒された双子の妹、煤煙で濁った空……。

退廃的な雰囲気が漂う美しいビジュアルと、現代社会を思わせる世界設定に、序盤からグイグイと引き込まれてしまうこと間違いなしだ。

気になる序盤のストーリーを紹介！

灰に毒された水の流れる街・暴都

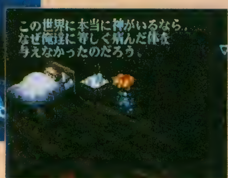
工業と暴力の街、暴都。霧都の重水処理施設から吐き出される煤煙の舞い降りるこの街で、ルシアンと妹は同時に生を受けた。だが妹は……。



⬆暴都では飲み水にさえ灰が混じり、陽の光も灰で煙る



⬆重水症に冒された妹のお気に入りは、騎士と王女の物語だった



⬅妹の傍らで運命の不条理さを呪うルシアン

闘技場から戻ったルシアンを待っていたのは妹の死だった

妹の発作を抑える薬を買うために、試合を勝ち進めば大金を得られるという闘技場へ向かうルシアン。1週間後、彼がわずかな報奨金を手にして家へと戻ってきたのだが……。



➡闘技場のスカウトが、あるテストを試みる





⬅そのとき、妹とのある約束が彼の頭によぎった

⬆テストは通過したものの、闘技場での成績は惨憺たる結果に終わってしまった

愛する妹の死

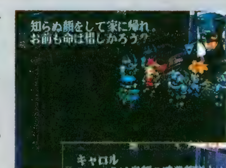




⬅⬆家に帰ったルシアンを迎えたのは妹の訃報だった。いったい誰を憎めばいいのか……

そして4年後、ルシアンとキャロルの運命の出会いが!!

妹の死から4年後の冬、酒場で飲んだくれていたルシアンは、ごろつきにケンカをふっかけられる。ルシアンが表に出ると、そこには暗殺部隊に囲まれている王女キャロルの姿があった。



⬅暗殺部隊に脅されるルシアン



⬆キャロルはルシアンに逃げるよう警告するが



➡酔ったルシアンはキャロルに妹の姿を重ねる。そして……

妹の面影が重なる！

Jコード093467

NINTENDO 64

オウガバトル3(仮)

●クエスト●シミュレーションRPG●98年秋予定●価格未定

初登場

『オウガ』最新作はN64にてリリース！　気になる舞台設定と画面を公開!!

『タクティクスオウガ』以来、続編の発売が待たれていた『オウガバトル』シリーズに、待望の新作が発表された。今回は届いた資料の中から、ゲームの舞台設定やいくつかのシステムを紹介していこう。



壮大なストーリーと深い戦略性で人気を得た『オウガバトル』シリーズ。前作『タクティクスオウガ』の大ヒット以来、沈黙を守っていたその最新作がついに公開された。今作はオウガバトルサーガ第6章に当たる物語で、かつてない大規模な戦争が語られることになる。気になる前作までのキャラクターたちだが、何人かは再び登場することになるようだ。作品ごとのつながりを知れば知るほど深みにはまるので、未プレイの人は今のうちにシリーズ作をプレイしておこう。

オウガバトルサーガ第6章



自由を得るための反旗

ローディス教国の従属国パラティヌス王国の南部軍に配属された主人公は、そこで家畜のように虐げられる下級民の存在と、ローディス教国の支配を知る。貴族、一般市民、下級民……階級社会の歪みの中に起きた、下級民による第二王子襲撃事件。この事件が主人公の運命を変えることに……。



⬆これはフィールドマップ。時間はリアルタイムで流れ、敵味方は同時に行動することになる

部隊編成



⬆どのユニットを組ませるかによって、戦闘内容が大きく変化する

戦闘



⬆戦闘はいくつかの部隊命令を選択することで行われる

イベント



⬆ヘビーな物語も魅力の1つ。今回もイベントは豊富にある

Character Profile



リチャード・グレンデル
ローディス教国16の騎士団の1つ、冥煌騎士団を率いる豪傑

ディオメデス・ラング
明るい性格だが、過去に差別を受けた経験から他者に劣ることを嫌う

レイア・シルヴィス
貴族の家系で、男勝りの戦士。勝ち気な性格で、マグナスに対抗意識を持つ

マグナス・ガラント
主人公。階級社会や大国の支配という現実を直視できなかった自分を叱咤し、革命に立ち上がる

プロカス・デュルメール
パラティヌス王国国王。11年前、ローディス教国の侵攻を恐れ、進んで従属国となる。その引き換えに、貴族の命と自らの「位」を固守した

ユミル・デュルメール
パラティヌス王国第二王子。マグナスの革命運動が、彼の運命を変えていく

COMING SOON!!

Jコード060950

NINTENDO 64

ゼルダの伝説 時のオカリナ

●任天堂●アクションRPG●98年秋予定●価格未定

続報!!

さらに期待の高まる新着画面を紹介!

多くのファンが首を長くして、待っている本作。今月も新着の画面を一気に紹介しよう。おとなとこどものリンクが登場するというのは、すでにお伝えしたとおり。その謎を握るのが、お馴染のトライフォースとマスターソードのようだ。だが、残念ながら、細かなシステムは不明。続報に期待したい。



➡戦闘シーンの映像も、こんなに派手。一気に期待の高まる出来栄えだ



いざ、冒険の旅へ!

リンク

スタルフォス

ゼルダ姫

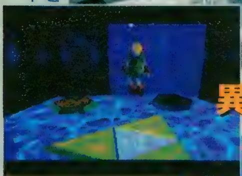
➡マスターソードでスタルフォスを打ちのめせ!

➡ゼルダ姫とリンクに待ち受ける試練とは?

迫力の画面を一挙公開!



➡トライフォースをかたどった台座に、マスターソードを突き立てると……



異次元空間?



水中に潜む敵

⬆本作のリンクは、水泳もできる。少しなら潜ることも可能だ



⬆敵か味方か……リンクの前に現れた謎の少年が鍵を握る?



トライフォースの謎…

Jコード077127

NINTENDO 64

ポケモンスタジアム

●任天堂●対戦&図鑑●98年8月1日予定●6800円●64GBパック同梱

続報!!

発売目前。3Dのポケモンにもうすぐ会える

ゲームボーイで育てたポケモンたちが3D映像となって、バトルを繰り広げる『ポケモンスタジアム』。本作は同梱の64GBパックを使って、NINTENDO64とゲームボーイをドッキングできるシステムになっている。ポケモンが繰り出す技が、多彩なアニメーションで見られるというのも非常に楽しみなポイントだ。さらに図鑑機能によって、ポケモンたちのデータが一目で分かるというのも特徴。見た目の個体差がついたりと、さまざまな仕掛けも満載されている。発売まであと少し。ゲームボーイで強いポケモンを育てて、その日を待とう。

ポケモンリーグの興奮が蘇る!



⬆上のウィンドウに表示されるレベルや技をチェックして、いざ対戦開始



➡ここで選ばれたポケモンがスタジアムの舞台へと上がる

図鑑機能も充実!





⬆➡図鑑機能では、ポケモンの属性や大きさ、鳴き声もチェックできる。画像はもちろん、3Dグラフィックだ

期待度◎の迫力画面!



⬅カイリューの「バブルこうせん」はこんなにきれいな映像に



かえんほうしゃ

➡リザードンも美しいグラフィックで表現され、迫力十分



➡光の中から登場したりと、派手な演出も魅力。見ているだけでも楽しめる



カイロス登場



やられたぁ!

Jコード093050

NINTENDO 64

シムコプター64

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●フライトパトロールシミュレーション●発売日未定●6800円

初登場

パソコンで人気のシムシリーズ最新作が登場

昨年末にパソコン版としてリリースされた『シムコプター』がNINTENDO64に登場する。プレイヤーはヘリコプターを駆使して、火災を消化したり、列車に取りつけられた爆弾を処理したりとさまざまなミッションをこなしていく。振動パックにも対応しており、建物にぶつかったときの衝撃や、ヘリコプターの細かな挙動までも楽しめるようになっているのだ。



➡ホバリングや平行移動など、ヘリコプターならではの操縦方法も必要

最新鋭ヘリコプターを駆使し、都市を救え!

悪の秘密結社「ヘコヘコ団」は、世界征服のため、ある学園に天才少年・少女を集め洗脳教育をしていた。だが、国際警察機構のシブチャは特殊犯罪対策チーム「スカッド」を使い、少年少女の救出に成功。そして、ヘコヘコ団に対抗すべく、子供たちを集め、スカッドをサポートする特殊レスキューチームを組織した。天才博士の孫やコンピューターのエキスパートの少女、スポーツ万能の少年などがチームのメンバーとなった。ヘコヘコ団との激闘が続く中、新たなメンバーが加わる。それがキミだ。仲間たちと協力しあい、この街の平和を守るのだ。



⬆ヘリコプターは全4種類。スピードや旋回性能など、それぞれ性能が異なる



➡ヘコヘコ団を見つけ、早急に逮捕すれば、事件を未然に防ぐことができる

シムコプター発動せよ!

3Dで表現されたリアルな都市は健在

本作にはエジプト、カリフォルニア、東京、アルプスの4つのステージが用意されている。いずれの都市でも、道路には車が行き交い、人々が思いのままに行動している。NINTENDO64の特性を生かし、リアルな街並みを再現しているのだ。



⬅各都市ならではの、特徴ある建物が配置されているのも特徴だ



リアルでポップな4つのシティ



⬅3Dで表現されたリアルな仮想都市。その上空を優雅に飛び回るだけでも、爽快な気分が味わえる

Jコード092223

NINTENDO 64

WIN BACK

●光栄●3Dガンアクション●98年冬予定●7800円

続報!!

新着画面から、モーションのこだわりを検証

『WIN BACK』は、3Dのフィールドを移動しながらテロリストたちを撃退していくガンアクション。その内容からも、スリリングなアクションを期待できそうだが、今回はそんなゲーム性を支えるキャラクターの動きについて紹介していきたい。まず目を引くのが銃器の描写のリアルさ。本作で登場する銃器はすべて実在のものを用いており、しかも撃つモーションからリロード（弾の再装填）の動きまでを忠実に再現しているという凝り具合だ。特殊部隊らしい、多彩な動きも用意されているのにも注目!

立ちはだかるテロリストを実力で排除せよ!

地下衛星管理センター「ガルフ」がテロリストたちに占拠された! テロリスト側の目的は、なんと無差別攻撃。復讐に燃えるテロリストからガルフを取り戻すため、特殊組織スキャットの派遣が命じられた! タイムリミットは、あとわずか……。



テロリストのリーダー ケネス・コールマン

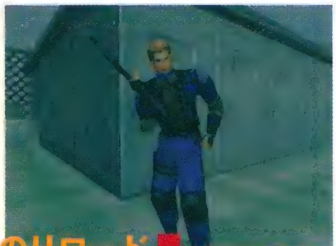
⬆傭兵どもを束ねテロ集団を組織した男。大佐と呼ばれている



⬆テロリスト組織の規模は大きく、手ごわい手下どもが立ちふさがるのだ!

リアルな挙動へのあくなきこだわり!!





➡同じ銃器でも拳銃の場合はモーションがまったく違う!

物陰に隠れる



⬆物陰に潜みつつ、敵の気配を探る。アクションのリアリティを増す演出のためのモーションも数多いのだ

銃器のリロード



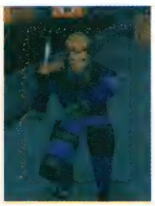
⬆⬅ショットガンのリロードの様子。ゲーム中では一瞬だが、徹底したこだわりがわかる1カットだ



⬆全速力でダッシュ! 一気に距離を詰めるのだ!

⬇立ち姿勢での消音移動。背後を取るのに有効かも!?





⬆物音を消しながらの移動。気配をつかまれぬよう動くのだ

多彩な移動方法



⬅中腰での警戒走り。見つからぬように通りすぎろ!

COMING SOON!!

Jコード076848

SATURN

BLACK/MATRIX

●NECインターチャネル●シミュレーションRPG●98年8月予定●6800円

続報!!

物語と戦闘。ゲームの全貌が見えてきた！

支配する側、そして彼らに虐げられる奴隷。このゲームはそんな部族対立を描く、ヘビーな世界観を持ったシミュレーションRPGだ。今回は新ロムが到着したので、そのプレイをもとに紹介しよう。まず、前回触れられなかったシミュレーション部分だが、これはタクティカルバトルによる部隊同士の局地戦。戦術性は高いが、システム自体は簡潔に作られている。ゲームはこの戦闘の繰り返しで進行していき、その合間にストーリーが語られていくという寸法だ。全体的に馴染みやすい作りで、物語を楽しみながらハマリ込んでいくというゲーム性だ。

善悪が逆転したブラックマトリクスの世界

黒き羽の一族が、白き羽の一族を支配する世界。黒き羽の一族は神々の戦いの後、神（我々のいう悪魔）に生み出された民であり、白き羽の一族はその戦いで敗れた邪神の末裔である。黒き羽の一族の強烈な闘争本能は、力を美徳とし、優しさ、愛は偽善とした。それが、聖なる行為と七つの大罪である。

聖なる行為	
暴食	憤怒
強欲	驕り
欲情	嫉妬
	怠惰

七つの大罪	
友情	自由
愛	偽善
平等	人権
	弱者

ヒロインとなるのは5人のご主人様

ゲーム開始時、プレイヤーは5人のヒロインの中からご主人様を選ぶ。どんなタイプのヒロインが登場するのか、気になる画面公開は次号以降に。



ドミナ

ヒロインの1人。彼女は主人公を奴隷として扱わない。



↑七つの大罪を犯したヒロイン。主人公はその後牢獄へ…



←主人公と生活を共にするうちに、彼女は愛という感情を覚えていく



↑戦闘終了後に獲得した経験値を振り分けるようになっている

➡このゲームでは、敵は一度倒しただけでは死なない





⬅気絶状態のときに追い打ちをかけることで、初めて殺せる

戦闘 戦術性の高いタクティカルバトル

ユニットを操作して、戦闘を行っていくバトルシステム。攻撃を仕掛ける方向や、地形の有利不利など、けっこう頭を使う。慣れると、この戦術性が無性に楽しくなってくる。



Jコード091294

Play Station

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

●エクシングエンタテイメント●育成シミュレーション●98年8月27日予定●5800円

続報!!

さらに美しくなったグラフィックに注目！

女の子だけの野球チームの監督となって、日本一を目指す育成シミュレーションの第2弾。ついにサンプルロムが到着したので、プレイ感を中心にお伝えしていこう。基本的な流れは1弾と同じ。登場キャラクターは多いものの、1週間単位でスケジュールを立てることも可能で、簡単に楽しめるようになっている。また、主要キャラクターは1弾と同じだが、グラフィックがより美しくなっており、新鮮な気持ちでプレイできる。



➡各キャラクターには細かな設定があり、感情移入して楽しめる

目指せ！最強の女子野球チーム

育成パート

練習をしても、必ずパラメーターが上昇するとは限らない。失敗すると、大怪我をすることもあるのだ。疲労度などもチェックしながら、各自に合った練習をさせよう。



➡序盤では、練習内容は7項目だが、最大15項目まで増えていく



⬅各部員の適性を見極めることが大切。パラメーターは要チェックだ

試合パート

試合中は、各自に投球や、打撃の指示を出していく。どれも選択式で簡単なものなので、野球に詳しくなくても楽しめる。オートモードもあるので安心だ。



➡ピッチャーには、速球や変化球など球種を指示していく

敵も見方も個性豊かな女の子たち！



具志堅 洋子

↑沖縄の嘉手納実業高校のキャプテン。実力はかなりのもの

楠 芹香

➡杉並商業高校のキャプテン。ポジションは投手

水無月 葵

➡プレイヤーが監督を務める霞ケ浦高校野球部のキャプテン





野々原 千昌

牧野 泉

↑千昌に憧れ、女子野球部へと入部。意外と頑固な性格



⬅千昌の親友でバッテリーを組む。優しく、礼儀正しい性格

Jコード065374

Play Station

DEBUT21

●NECインターチャネル●育成シミュレーション●98年9月10日発売●6800円

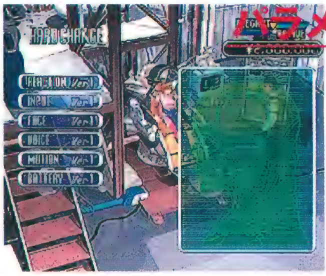
続報!!

デビュー近し。体は機械でも、心は少女!?

アンドロイドをトップアイドルへと育成するシミュレーション。発売が待たれる本作の最新情報が到着した。プレイヤーがマネージメントを担当する神崎アイは、ルックス・動き・感情など、あらゆる面で人間そっくりに作られたアンドロイドだ。しかし、そんなアイにも人間にはなりきれない悲しい現実もあった。最新技術を駆使しても耐用年数が1年を超えることができないことだ。競争の厳しい芸能界において結果を出そうとするならば、1年という営業期間は決して長くはない。限られた時間内に能力を上げて、芸能界に一大旋風を巻き起こすのだ!

パラメーターを上げろ!

パラメーターを上げる方法は3つある。まずはひたすらレッスンする方法。苦しくったって、悲しくったってこれが肝心なのだ。また、仕事を成功させて上げる。さらには仕事を消化して得られるギャラで、アイのハード(パーツ)を買い換えることという方法もある。



⬆自分が上げたいパラメーター要素を、絞って強化した方がイイぞ

基本操作

レッスン
目的をもってトライ

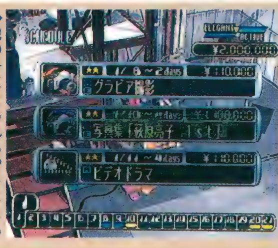
レッスン要素はお好みとして、難易度と日数は非常に重要だ。難易度は、難しいほど成功確率が落ちてしまうが、成功したときの経験値が多いので不確定要素はかなり大きい。日数は、レッスン時間なので、やはり時間に比例して経験値をもらえる。



⬆ハードな方が、能力面ではいい気がするが……

お仕事
実力を計るチャンス

どんなにパラメーターを上げたって、仕事をしなければ評価もされないし、事務所の経営もままならない。特にアイが目指している方向の仕事は、なるべく受けるべきだ。



⬆他の子にとられちゃうこともあるので素早くゲットしよう

アイのメンテナンス
ケアすべき3つのポイント

人間が食べたり寝たりしなければ、生きていけないように、アンドロイドにだって、やらないと動けなくなってしまうことがあるのだ。

トラスト(信頼度)
アイの感情を育てるパラメーター。これが下がると言うことを聞いてくれないのだ。

スタビリティー(安定度)
アイの体はデリケートな機械でできているので、消耗しきらないうちに手入れをしないと、故障してしまう。

エネルギー(活動力)
アイが動き回るための元気の素。なくなれば即ストップしてしまう。要チェックだ。



⬆最初はウブなので、大胆な発言は控えめにしよう



⬆スタビリティー、エネルギー回復は丸1日かかる

Jコード090689

Play Station

DRAGON SEEDS ~最終進化形態~

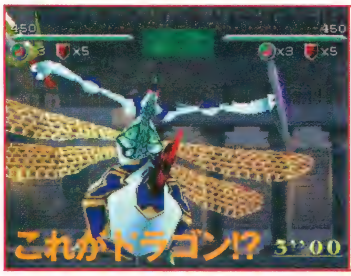
●ジャレコ●バトルシミュレーション●98年8月6日予定●5800円予定

続報!!

想像以上に奥深いバトルに思わず熱中!

メモリーカードのセーブデータからドラゴンを誕生させられるという、ユニークな要素を持った作品の続報をお届けしよう。今回は、体験版をプレイし、新たな魅力を発見した。それは戦闘システム。相手の行動を予測して、行動コマンドを入力後、お互い同時に動きあうというもの。しかも、1度に2回分の行動を入力しなければならない。コンピューター戦よりは人間同士の対戦で、より深い駆け引きを生みそうなこのシステム。かなり期待ができそうだ。

ドラゴンの種類と誕生について



ドラゴンを誕生させるには、もととなる胎児に一定の言葉を使って呼びかける。すると、それに呼応したものだけが目覚める。この「言霊」システムは、3つの言葉を組み合わせるだけの簡単なもの。しかし、ドラゴンの基本能力は、ほぼここで決まる。そして、選ぶ種によっては左写真のような変わり種も多数存在する。

「駆け引き」と「運」がものをいう 戦闘システム

バトル開始!



お互いに2回の行動を入力して、同時に行動を起こすという斬新なシステムを採用。行動の種類には、いわばじゃんけんの3すくみのような関係がある。戦略とカンがものをいう、高密度な戦闘を満喫できるのだ。



⬆強力な特殊攻撃を跳ね返す。この瞬間が一番気持ちいい!



⬆戦闘が長引くと疲労で攻撃力が落ちる。そんなときはコレだ

体験版の中身は?

ストーリーモード

ここでは、自分のドラゴンに対戦を持ちかけてくる男が登場。しかも、いきなりこちらがやられてしまう。捨てゼリフを吐き立ち去る男……。このモードでは、男を倒すために、ドラゴンを1から育てていく、復讐、敵討ち的な話が展開するようだ。

対戦モード

あらかじめ用意されている、2体のドラゴンを使ったバトルを堪能。CPU戦、対人対戦ともに、息を抜く暇もない駆け引きとスリルが味わえる。当たったときの爽快感は、今までにない新鮮なものだ。熱中できること請け合い!



⬆最初は紳士的な態度を見せているが、試合に勝ったとたん豹変



⬆直接攻撃が同時にヒット。間違っても一方的な試合にはならない

Jコード080357

PlayStation

DESTREGA

●光栄●3D対戦アクションゲーム●98年9月24日発売予定●5800円

魔法を使ったバトルが熱いアクションが登場

続報!!

人気格闘ゲーム『三國無双』から1年。光栄が放つアクション第2弾は、ファンタジー色を強調した内容だ。本作では、直接攻撃の他に、魔法による遠距離攻撃が可能。局面に合わせた攻撃方法の使い分けで、駆け引きの幅が広がっている。また、古城や荒野など、フィールドに高低差がついているのも特徴。そのため、障害物を利用した、多彩な戦略が楽しめそうだ。



➡迫力の打撃戦も見逃せない。空中コンボも用意されているのか？

1000年の時を越えた壮大な戦い

1000年前に辺境の小国に現れた操者と呼ばれる人々。彼らは民に強大な技術と知識をもたらした。だが、大陸を統一した民は内部分裂を始め、その力によって大陸は死の大地と化してしまった。そして、ようやく大地と人々が活力を取り戻した現在、偶然、操者の遺産を発見したザウベル卿。彼はその力で宰相の地位を手に入れると、大規模な操者狩りを始めたのであった。



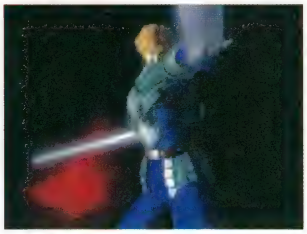
因縁の対立

グラッド

本作の主人公で操者の末裔。山奥で育てられたが、しだいに動乱へと巻き込まれていく。

ザウベル

強固な信念と冷酷な性格の宰相。自分の地位を脅かす操者を虐殺し、大陸の支配を画策している。



3つの要素を使い分ける新感覚の魔法バトル

本作の魔法の唱え方は非常にユニーク。コマンド入力ではなく、力・速さ・拡散の3つに割り振られたボタンを押すごとに、それらの特徴を持った魔法が出せるという仕組みだ。



➡力ボタンを押すごとに魔法は強力になっていく。特に、一撃必殺を狙う際に有効だ



⬅とにかくスピードのある魔法を使いたいときは、速ボタンを連打する魔法攻撃が最適



➡散はその名のとおりボタンを押すほど広範囲に攻撃でき、当然避けるのは困難になる

Jコード054917

PlayStation

シミュレーションRPGツクール

●アスキー●シミュレーションRPG作成ソフト●98年9月発売予定●5800円

『ツクール』シリーズの最新情報をキャッチ！

初登場

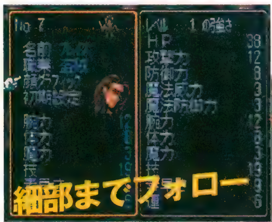
ゲームエディットソフトとして不動の人気を誇る『ツクール』シリーズの最新作。このソフトでは、面クリア型でターン制のタクティカルシミュレーションを作成することができる。用意された素材を組み合わせ、数値や文字を入力するだけと、その作成方法は簡単。だが、それだけで成長や各種スキルの設定など、細部までのエディットも可能なのだ。また、あらかじめ用意されているサンプルゲームはプレイするだけでなく、ゲームの基盤としてエディットとしても利用できる。実際にどのようなエディットが可能なのか、今回はその流れを紹介しよう。

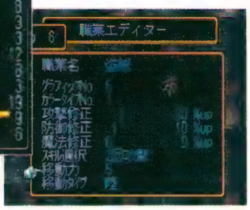
1 キャラクターの作成

パラメータから職業、はてはクラスチェンジまで

キャラクターの大まかな特徴となる職業を作成したら、腕力や魔力といったパラメータを入力し、個性的なキャラクターを作っていく。キャラクターの顔グラフィックは用意されたもの以外にも、自分でドット絵を書くことが可能。また、各職業ごとにクラスチェンジの分岐や、パターンの設定もできる。

⬇キャラクターの基となる職業。基本的な性能はここの設定で決まってくる



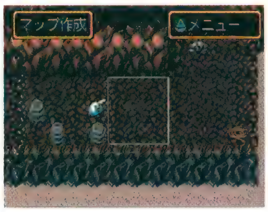


⬆初期能力の値によって成長後のパラメータが変わる

2 マップ・シナリオの作成

さまざまなパーツを組み合わせてマップを作る

マップはパーツとチップを組み合わせて作っていく。マップが完成したら、次はシナリオ。画面に表示させたい文章や、宝箱などの設定を細かく入力していく。



⬆「洞窟」や「街」といったパレットを選び、その中のパーツを組み合わせてマップを製作していく

3 テストプレイ

ゲームバランスの要はテストプレイの繰り返し

ここではシナリオやバランスの不具合を発見し、調整する。基本はこの繰り返しでゲームを作り込んでいく。

ゲーム中設定できる要素

1.キャラクター、職業の作成
2.クラスチェンジの設定
3.アイテム、魔法の設定
4.マップの作成
5.イベントの設定
6.ユニットの編成



➡完成まで漕ぎ着けたら、あとはプレイしてくれる人を探すだけ

こんなゲームができました

御年寄りシミュレーションRPG

味方キャラクターの8割が、60才以上（笑）。形だけなら、大体2時間くらいでゲームらしい見た目になる。完成度を高めるためには、あとはひたすら調整を繰り返して作り込んでいく。





⬆➡根気と時間さえあれば、市販のゲームのレベルも夢じゃない

Jコード056715

PlayStation

どきどきポヤッチオ

●キングレコード●シミュレーション●98年9月予定●5800円

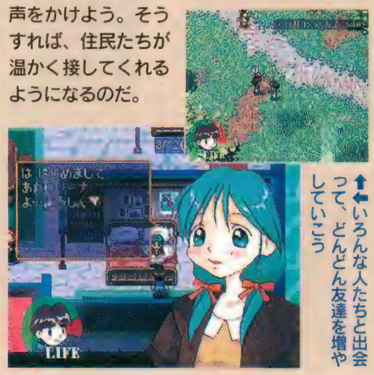
続報!!

サンプルロム到着でゲーム内容が明らかに

長らく発売が延期されていたシミュレーション『どきどきポヤッチオ』が、ついにこの秋発売される。変わったタイプの内容で、メインテーマは人と人のつながり。プレイヤーは主人公の少年になって、1つの街の中で夏休みを過ごしていく。特に決まった目標はなく、住民たちとのふれ合いを楽しんだり、思い出作りに励むのだ。思わず童心にかえるような、不思議なほのぼの感がこのゲームの魅力で、女性にも人気が出そうだ。

合い言葉は"オイッス！" 積極的にあいさつをするんだ！

このゲームでは、とにもかくにもコミュニケーションが大事。人を見かけたら、知り合いはもちろんのこと、知らない人にも積極的に声をかけよう。そうすれば、住民たちが温かく接してくれるようになるのだ。



⬆⬅いろんな人たちと出会って、どんどん友達を増やしていこう

広～い街を好きなように行動して キミ自身が夏の思い出を作るんだ！

6週間でどんな生活を送ろうが、それはまったくプレイヤーの自由になっている。ずっとのんびり過ごすのもいいが、そこはせっかくの夏休み。元気いっぱいに行動して、さまざまな出来事を体験していこう。初恋あり、冒険ありと、街中にはどきどきするような刺激がてんこ盛りだ。いろいろ歩き回って、忘れられないような夏の思い出を残すべし！



甘い初恋を体験！

このゲームで一番のお楽しみとも言えるのが、女の子たちとの甘いひとときだ。気に入った女の子にどんどんアプローチして好感度を上げていけば、デートに誘うことができる。最初はただの友達でもだんだん恋心が芽生えていく、初恋の初々しい気分を味わおう。



⬆街で摘んだ花をプレゼント。気に入ってくれるととても嬉しい

お手伝いしなきゃ！

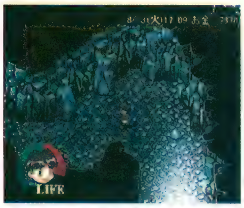
毎朝、出かける前にマリア姉さんからお使いを頼まれる。できたてのパンを届けたり、買い物をすることが役目だ。その達成度によって評価が変わっていくぞ。



⬆みんなに好かれる子どもとして、お手伝いぐらいはしっかりこなさなきゃ

冒険に出てワクワク！

友達と仲良しになれば、いろんな遊びに誘ってくれるように。ときには、森やダンジョンの探検といった、ワクワクの大冒険がキミを待っているのだ。



⬆男の子はやっぱり冒険！ いかにも何かありそうな、ものものしいダンジョンだ

Jコード091774

PlayStation

久遠の絆

●フォグ●シネマティックノベル●98年秋予定●価格未定

初登場

時代を超えた壮大なストーリーが今、始まる

輪廻転生をテーマに、壮大な物語を繰り広げるアドベンチャーが登場する。細部まで描かれた美しいグラフィックも魅力で、エンターテインメント性を重視した内容になっている。

破滅へ導こうとする悲壮な運命を背負ったヒロイン。彼女と共に、主人公となったプレイヤーが転生し続けるという内容だ。プレイヤーは、現代を中心に平安・元禄・幕末の4つの時代を飛び回り、転生した人物の行方を追っていく。また、シナリオ進行中に提示される選択肢によって、「無意識」の裏パラメーターが蓄積されるというのも特徴。これにより物語の流れも変化していく。

魂の等しい異なる器!?

転生を繰り返すということは、たとえ姿形が変わっていても魂は同じはず。ここでは各時代のヒロインを紹介しているが、この3人の娘が同じ魂の共有者であるかどうかは、まだ定かではない。これらのキャラとストーリーの絡みが気になる点だ。



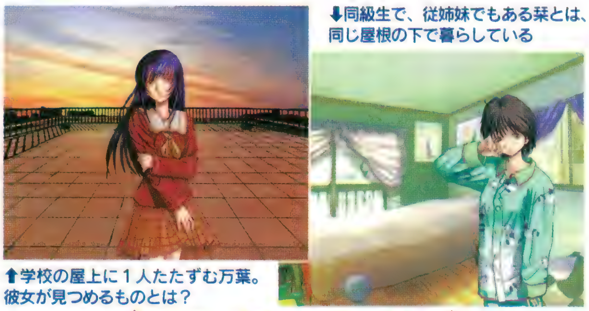
平安・竹藪で拾われた少女 蛍

現代・謎の転校生 万葉

元禄・吉原の遊女 綾

現代

平凡な生活を営んでいる主人公であったが、新学期に転校してきた万葉という謎めいた美少女の出現から、彼の身辺に不可解な事件が多発していく。



⬇同級生で、従姉妹でもある栞とは、同じ屋根の下で暮らしている

⬆学校の屋上に1人たたずむ万葉。彼女が見つめるものとは？

↕輪廻転生↕

平安

竹取の爺に拾われて育てられた蛍は、妖魔を押さえるために降臨した最後の女神であった。蛍は真の皇子に力を与える天命を果たすため、真の皇子を探すのだった。



⬆➡時と場所を越えた運命により、辛く悲しい恋物語が展開する

Play Station

トラップガンナー

●アトラス●トラップアクション●98年8月6日●5800円

初登場

Jコード091839

罠で競い合う、超過激なアクションが見参！

トラップを駆使して相手を倒す、新しい感覚の対戦アクションがやってくる。バトル形式は1対1で、まずは相手が通りそうな場所に地雷や落とし穴、スイッチ爆弾などの多彩なトラップを設置。そして相手を誘い込み、大きなダメージを与えれば勝利というルールだ。そう聞くだけで何とも気持ちよさげな感じだが、その上、パンチやキック、銃で直接攻撃を仕掛けることも可能というのだから爽快感はハンパじゃなさそう。罠を張る戦略性＋豪快なアクション性で、これまでにない面白さを味わせてくれるに違いない！　発売が待ち遠しいタイトルだ。

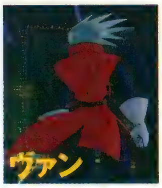
一瞬の油断が勝負の分かれ目！トラップだらけの超サバイバル!!

トラップは単独で仕掛けることも可能だが、複数を連鎖させることでコンボにつながる。そしてトラップコンボこそがこのゲーム最大の醍醐味で、どの種類をどの順番で仕掛けるかによって与えるダメージが大きく変わるのだ。ということは、コンボを極めることがこのゲームを制すことになるのかも。当然、有効なコンボを編み出すばかりか、相手のコンボを見切ることも重要になるし、高度な戦略が必要になるはず。やり込むほどに味わいが出そうだ。

罠地獄に挑む6人のエージェント



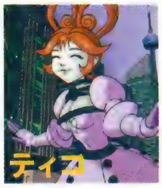
↑曲がったことが許せない、男気にあふれる現代忍者



↓何事も自ら勝ち取ることを信条にしている、ドライな男



↑食欲と破壊欲が旺盛。思考が単純で、細かい作業は不向き



↑アンドロイドのため哀しみを感じず、いつも陽気だ

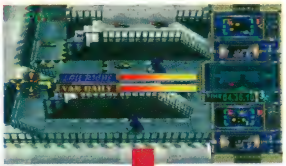


↓破壊活動のプロでもある彼女は、男勝りの性格をしている

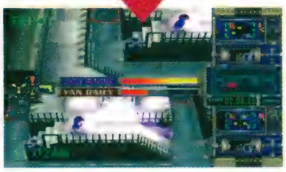


↑一本気な警察官で、つい過激な逮捕劇を演じてしまう

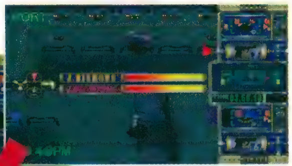
CASE-1 地雷＆毒ガス


➡反重力装置、地雷、毒ガスの3種類を配置。あとはうまく相手を誘いこむだけ


➡反重力装置に吹き飛ばされた相手が地雷に落下！　まずは爆発でダメージだ


➡爆発にひるんでいるところに、さらに毒ガスが襲いかかる。恐怖の殺人メニューが完成

CASE-2 爆炎地獄


↑スイッチ爆弾を取り囲むように、爆弾を6つほど並べておいて……


➡スイッチ爆弾の爆破で、一気に全部連鎖して爆炎の嵐！

Play Station

クレイマン・クレイマン2 ～スカルモンキーのぎゃくしゅう～

●リバーヒルソフト●クレイアニメーションアクション●98年8月13日予定●5800円

初登場

Jコード092983

早くも続編登場！　そのプレイ感を紹介

今春リリースされた、クレイアニメの技法を全編に導入し話題となった『クレイマン・クレイマン』に続編が登場！　今回はサンプルROMから、そのプレイ感を紹介したい。ゲーム内容は比較的オーソドックスな2Dアクションだが、クレイアニメの映像美は今回も同様で、プレイしていて思わずはっとさせられた。アクションの基本はジャンプからの踏みつけで敵を倒すというものだが、取っつきやすさが印象的。ファンはアクションの腕を磨きつつ待つべし！

人気のクレイマン、今度はアクションでデビュー

2Dアクションに変化した『クレイマン』だが、プレイヤーを新鮮な驚きに導くヘンテコな展開は今回も健在。プレイを進めるにしたがって登場する、おかしな敵や意外なシーンに魅了されてしまう。またクリアには、入手したアイテムの活用が必須。ちょっとした謎解き要素もあるのだ。



不思議アイテムを使いこなせ！


↑本体のクレイマンから抜け出て緑色のクローンに!?　この間はクレイマンはダメージを受けない


⬅手から弾丸を発射して敵をやっつける。制限があるので注意

ボスだって登場!!


➡場所によっては何倍も大きな敵も出現！　慌てず踏みつけろ


↑ジャンプ＆踏みつけが基本。ゆったりしたクレイマンの動きが愉快だ

クレイアニメならではの演出は健在だ!!

クレイアニメならではの、体温を感じさせる温かな映像は、ゲーム中で挿入されるムービーで見ることができる。クオリティも前作譲りで、ファンなら是非見たいところだろう。ただ今回は、ちょっぴりシニカルなノリも混じってます!?

POINT 1 コミカルなムービー


➡シーンごとでアニメが挿入されるのだ


↑表情豊かなクレイマンの、仕草の1つ1つが面白いのだ

POINT 2 ノリはブラック!?


➡やられるとクレイマンが爆発して四散!?

Jコード090794

PlayStation

フィフスエレメント

●ハドソン●アクションアドベンチャー●98年夏予定●価格未定

初登場

あの人気SF映画がゲームになる！

昨年の秋に公開され、人気を呼んだSF映画『フィフスエレメント』がゲーム化されることが決定した。映画の迫力あるアクション、そしてミステリアスな雰囲気がそのまま味わえるアクションアドベンチャーだ。プレイヤーはブルース・ウィルスの演じたコーベンだけでなく、あの美少女・リールーもプレイできる。コーベンは多彩な武器を扱うアクションシューティングとして、リールーは格闘アクションとして楽しめるのだ。


↑映画のサブストーリー的な要素も含んでおり、そのシナリオも期待

映画の興奮が、そのままゲームで楽しめる！

舞台は近未来のニューヨーク。地球を滅亡させようとする邪悪な反生命体が宇宙の扉の隙間から迫ってきていた。その反生命体を撃退させるための鍵を握るのが「4つの石」と「フィフスエレメント」、そして謎の美少女リールーだった。事件に巻き込まれた元統一宇宙連合軍の精鋭・コーベンは、人類を救えるのか……。



コーベン・ダラス


←自分の手で、あの激しいアクションが堪能できる

リールー


➡ミラ・ジョヴォヴィッチの演じた美しさはそのまま

多彩な武器とアクションで敵に挑む!!


➡コーベンは武器を使ったアクションが特徴

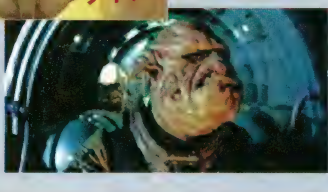


⬅⬆しなやかな動きが魅力のリールー。特殊能力を持った彼女を操作すれば、さまざまなアクションが楽しめる

もちろん、豊富なムービーも見どころ！



ここにフィフスエレメントが!?


⬆➡SFXを駆使した映画本編のムービーも、ふんだんに使われている。もちろん、見ごたえ十分の内容だ

Jコード089672

PlayStation

いただきストリート ゴージャスキング

●エニックス●ボード●98年秋予定●価格未定

初登場

始めたら止まらない、あの中毒ゲームが再び

一度遊んだら病みつきになるそのゲーム性に、時を忘れて没頭した人は多いであろう『いただきストリート』。発表から長い間待たされ続けてきたその新作が、ようやくその姿を現した。システム自体は前作と同様で、スゴロク形式のボードゲーム。4人のプレイヤーが盤上を移動して、止まったマスでお店を買ったり、マークを集めてサラリーをもらったりしながらお金を貯めていくわけだ。プレイはすごく簡単だが、お店への増資やルートの分岐など、戦略性はものすごく高い。さらに今作では、新マップやキャラクターの追加など新要素が多いので、今まで以上に深くのめりこめることは間違いなさそうだ。

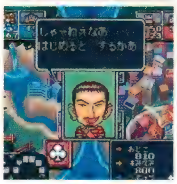
初登場!! 3人のキャラクター

今回から新たに登場する、3人（4人?）のキャラクターたち。どれも個性的で、イヤ〜なライバルとなって立ちはだかってくる。もちろん、前作までのキャラクターも登場するぞ。

マミ&マナミ

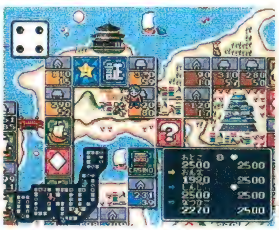

⬆双子の姉妹。チームワークで攻めてくるぞ

よしき


⬆見るからに生意気そうな、ムカツク奴です

ベネッサ

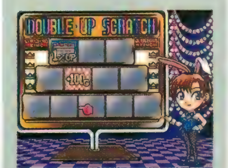

⬆寂しがり屋で人見知り。一番年下の子だ


⬆見覚えのあるお城がありますね。そう、これは日本列島マップです


⬆おおっ、バックに見える惑星は!? これが噂の太陽系マップだ

新ギャンブル ダブルアップスクラッチ

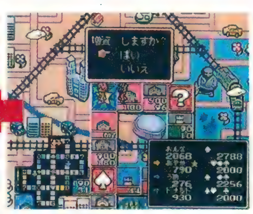
カジノにも新ギャンブルが追加されている。簡単にいえばパネル合わせのようなもので、1回目は3択、2回目は4択、3回目は5択になっていく。3回目までダブルアップができるようになっている。

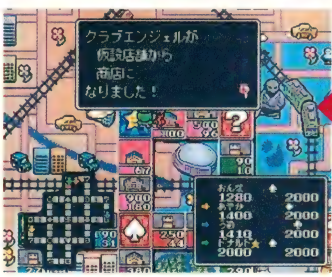


⬆ギャンブラーな5択に挑戦すべし！

『いたスト』の基本 投資で買物料アップ

お店を買って、資産を増やしていくのがこのゲームの基本。さらにガンガン増資していけば、他人が止まったときの買い物料（払うお金）もアップする。どこを育てるか、そんな戦略性が人気の秘密。





⬅⬆始めはちっちゃなお店も、増資を繰り返せば大きく育つ。同色マス目を独占すれば効果は倍増だ

株も買え!!



⬆株も大事な資金源。お店が大きくなれば、株価もアップしていくぞ

COMING SOON!!

メリーメント キャリング キャラバン

PlayStation

●イマディオ●シミュレーション●98年8月6日●5800円

続報!!

Jコード090263

情報新着！ 気になる育成パートを紹介

育成、そして経営という2大シミュレーションを折衷した斬新なゲーム性が気になる本作は、経営手腕を振るうことより、娘たちを育成していくことにこそ大きな魅力がある。娘たちはまったく異なる性格で、趣味嗜好もてんでばらばら。多感な年頃だけに恋もすれば、姉妹喧嘩もしばしば。そんなアクシデントの数々に一喜一憂しながら、ときにはおだて、ときには叱り、ときにはなだめながらコミュニケーションをとっていかなければならない。行く先々には実にさまざまな困難が待ち受けている。しかし、それを乗り越えて親子の絆を深めたそのとき、きっと確かな充実感を得ることができるだろう。

仕事を忘れて、娘たちとの楽しいひととき

娘たちとの生活は大変だけど、楽しいこともいっぱい。娘の笑顔こそが財産だ！　辛くても負けるな親父!!



⬆4人の娘たちはみんな個性的。ときにはお父さんを困らせることも……



⬅4姉妹が仲良く、亀たちとお散歩。何とも微笑ましい光景に思わず涙

頼られなければ父親失格!!

キャラバンを営なみつつ、かわいい娘の面倒も見なければいけないのだから、お父さんは大変だ。特に４人の娘たちはみな思春期。勉強から恋愛まで、実にいろんな問題を持ちかけてくるが、それに答えられなければ父親失格だ。



1 会話で親睦を深めよう

末っ子のコニーは、今特に難しい年ごろ。そういえば最近、会話が少なかったけど何をしていたのだろう？　えっ、クレアとお勉強をしていた？　それはそれは。

2 ほめるか、それとも



話かけると選択式の会話が発生。こんな些細な会話１つで娘の将来を決めることも大いにありうる。相手の立場に立って応答しよう。ほめるべきか？　それとも……。



3 愛情こそがすべてだ！

やっぱり愛情を持って接するのが１番。コニーが喜んでくれたことで一層親睦が深まり、めでたしめでたし。でもお姉ちゃんを呼び捨てにしちゃダメだぞ！

レガイア伝説

PlayStation

●SCEI●ロールプレイング●98年秋●価格未定

初登場

Jコード093581

SCEIがフルポリゴン本格RPGを発表！

SCEIがこの秋贈る大作ロールプレイング、それがこの『レガイア伝説』だ。今回は第1報ということで、世界観や雰囲気を中心にお届けしよう。まず見どころとなるのが、全編フルポリゴンの気合いの入った映像。ファンタジックな幻想世界を臨場感たっぷりに描き、イベント、戦闘ともに盛り上がりを演出してくれる。異世界を舞台にした重厚なストーリーにも惹かれるし、間違いなく今から注目必至のタイトルだ。詳しいゲーム内容は続報を待て！

異世界の危機に選ばれた少年が立ち上がる

STORY

物語の舞台となるのは、レガイアと呼ばれる異世界。ある日、不気味な“霧”が世界中を飲み込んだとき、異形の怪物たちが人々を襲い始め、人類は絶滅の危機に瀕していた……。そんな中、主人公の少年ヴァンが住む小さな村にも“霧”が到達する。そして、不思議な運命の出会いに導かれたヴァンは、冒険に旅立っていく。



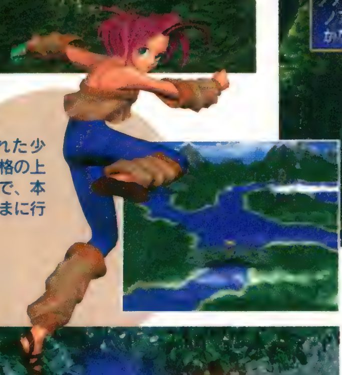
主人公 ヴァン

⬆普段は物静かだが、正義感が強く、決して悪を許さない心優しい少年

果てしなく幻想的な世界がどこまでも続く

レガイアの世界では、幻想と美しさの中で幾多のドラマが広がっていく。百聞は一見にしかず、これらの画面を見れば、その壮大なイメージが伝わるだろう。





ノア

➡狼に育てられた少女。脳天気な性格の上に好奇心も旺盛で、本能のおもむくままに行動してしまう



⬆次々に襲いかかる悲しい出来事が、物語に深みを増す



➡世界を救うべく、心を１つにする３人。彼らがどんな運命をたどるのか楽しみ



ガラ

➡肉体の鍛錬を信条とする修行僧。とにかく真面目で一本気、曲がったことが大嫌いな青年だ

Jコード091243

PlayStation

イギーくんのぶら²ぽよん

●アクレイムジャパン●ジャンピングアクション
●98年8月7日予定●6800円

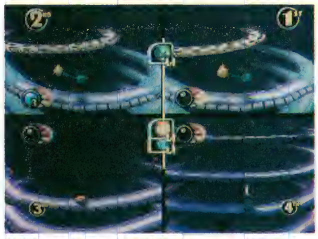
初登場

アームを使ってショートカット新感覚のレースが開幕する！

イグアナのイギーくんを操作して、タワー状のコースを登っていくアクションレース。コースに沿って走るだけでなく、自由に伸ばせるアームを駆使して、ショートカットできるのが特徴だ。100を超えるコースに決められた道順はなく、アームを使って最短コースを探していく過程がポイントとなる。



↑コースが途切れている場所が多数あるので、アームを使った移動は必須



↑対戦時には、相手にアームをくっつけて投げ飛ばしたり、気絶させることも可能だ

Jコード091235

NINTENDO64

エア〜FLYING HUNTERS

●アクレイムジャパン●デジタルシューティング
●98年8月28日予定●6800円

初登場

上下左右すべての空間が戦場となる無重力の快感に酔いしれろ!!

アメリカンな雰囲気漂う3Dシューティングが日本に上陸！プレイヤーはホバーマシンを駆り、ライバルたちを蹴散らしていく。このゲームの最大の特徴は、上下左右好きな方向に向かっての移動、攻撃ができるところ。宙返りのままライバルたちの死角に移動、攻撃するなんていう芸当も可能だ。



↑全14ステージをクリアしていく1人用は、面クリアの条件によって分岐が発生



↑もちろんステージの最後には、強力なボスがプレイヤーを待ち受けている

Jコード089648

PlayStation

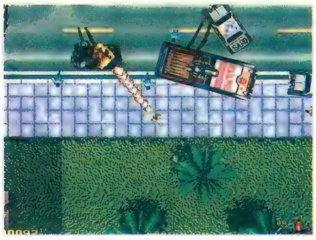
GTA グランドセフトオート

●シスコンエンタテイメント●バイオレンスカーアクション
●98年8月27日●6800円

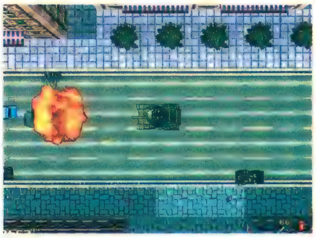
続報!!

背徳的な爽快感を味わえる、ギャングが主役のバイオレンスアクション

ギャングのボスから指令を受け、数々のミッションをこなしていくアクション。トップビューの視点で、カーチェイスが繰り広げられる。サンプルロムのプレイ感は、何よりも自由度の高さが印象的。街を破壊したり、銃撃戦を行ったりと、任務のためには何でも許されてしまう。抜群の爽快感も特徴だ。



↑任務は時間との戦い。近道のためには、公園の中だって猛スピードで走ってしまう



↑町中を戦車で疾走。任務の邪魔をするヤツは、たとえパトカーだって破壊する

Jコード090581

PlayStation

ザ・ドラッグストア 〜マツモトキヨシでお買い物！〜

●ヒューマン●経営シミュレーション
●98年8月6日●5800円

初登場

『ザ・コンビニ』シリーズ第三弾。本物を越えるドラッグストアを作れるか？

経営シミュレーションの名作『ザ・コンビニ』シリーズの第三弾。今度の題材は、女子高生にも大人気の薬局「マツモトキヨシ」だ。実際にCMで使われた曲がBGMで使用できたりと、演出も面白い。店舗を建てる地域や扱う品物をコーディネートし、ライバル店と争い、街の1番人気店を目指そう。



↑お客さんとコミュニケーションをとり、お客の心をキャッチするのも仕事のうち



↑看板も自分で作れる。あの「マツモトキヨシ」の看板をお店に立てることも可能だ

Jコード090093

PlayStation

3×3EYES〜転輪王幻夢〜

●キングレコード●アドベンチャー
●98年8月上旬予定●6800円

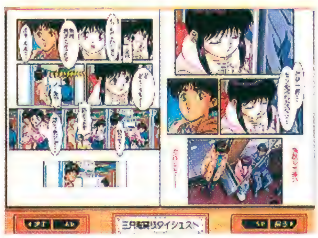
初登場

待望の続編は、1つのストーリーを八雲とハーンの視点でプレイできる

週刊ヤングマガジンで好評連載中の『3×3EYES』を題材にしたアドベンチャー。原作でおなじみのパイ、八雲はもちろん、オリジナルキャラクターも多数登場する。さらに本作は3枚組で、八雲編とハーン編を用意。1つのストーリーを、ディスクによって違った視点でトレースできるのが特徴だ。



↑デジタルセル技術を使用した、色彩豊かなムービーやカットが盛りだくさん



↑前作のストーリーとキャラクターを紹介した、デジタルコミックも付いている

Jコード080543

PlayStation

Dancing Blade かってに桃天使！

●コナミ●インタラクティブアニメ
●98年8月27日●5800円

初登場

黙って見るだけのアニメはもう飽きた。そんなあなたにこのゲーム！

コナミが放つインタラクティブアニメの第1弾。ストーリーは昔話の「桃太郎」をモチーフにしたもので、桃太郎やお供の動物たちは女の子にアレンジされている。アニメといっても物語には分岐があり、アドベンチャーに近いかも。桑島法子、宮村優子など人気声優を起用しており、ファンなら要チェック。



↑自分の選んだ選択肢によって、ストーリーやエンディングが変わってくる



↑ストーリーはシリアスな話と、コメディタッチの話が収録されている

COMING SOON!!

Jコード054615

PlayStation

LUCIFERD（ルシファード）

●ティー・イー・エヌ研究所●アドベンチャー
●98年8月予定●5800円

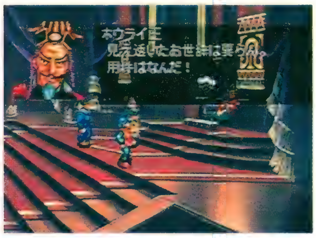
初登場

善か悪か、自分はどちらに属するかを探る、心理学的アドベンチャー

旧約聖書やユダヤ神話などを背景にした、重厚感のあるアドベンチャー。現代人が抱える問題点などがテーマとなっている。ストーリーは行動によって変化し、さらにプレイヤーの傾向が心理学的に12種に分類されるというユニークなシステムを採用。心理学をモチーフにした、独特な内容になるようだ。



↑5つのシナリオは未来や過去、舞台はさまざま。テーマもそれぞれ異なっている


↑会話での答え方などによって、自分がどのような存在であるか理解できる

Jコード093220

PlayStation

アバラバーン

●タカラ●アクションアドベンチャー
●98年夏予定●5800円予定

初登場

『闘神伝』スタッフが放つ、爽快感溢れる3Dアクションが登場

伝説の魔石を求め、8人の主人公が迷宮へと挑むアクション。能力の異なる8人の主人公を操り、トラップやモンスターが待ち受ける迷宮を突破する。キャラクターが成長していくストーリーモードに加え、成長させたキャラクターのデータを使って対戦することができる、アーケードモードも楽しめる。



↑ストーリーモードでは、派手なアクションが迷宮内で繰り広げられる



↑キャラクター同士の対戦がアツい！　対戦格闘としても期待できる内容だ

Jコード092193

PlayStation

パズルボブル4

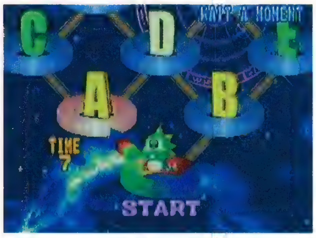
●タイトー●パズル
●98年8月予定●4800円

初登場

不動の人気を得たパズルゲームの最新作が、装いも新たに登場

落ちゲーならぬ撃ちゲーである『パズルボブル』の最新作が移植決定。段位を認定してくれる「ちゃれんじ」モードや、ステージを作れる「えでぃっと」モードなど、オリジナルモードも搭載。また、新しい要素として連鎖が取り入れられたので、一層熱い対戦が楽しめそうだ。（画面は開発中のもの）


↑滑車についている泡を消すときは、左右のバランスを考えて消していこう



↑「すとーりー対戦」モードは枝分かれしたステージを選んで進んでいく

Jコード093033

PlayStation

Wizard's Harmony アナザーストーリー（仮）

●アークシステムワークス●育成シミュレーション
●98年秋予定●価格未定

初登場

人気の育成シミュレーションが、大幅パワーアップして帰ってきた！

ファンタジー世界の学園生活をテーマとした、人気の育成シミュレーションに最新作が登場する。冒険者の学校を舞台に、仲間の夢を叶えるのが目的だ。前作よりもパラメーター操作が分かりやすく、人間関係もより深みのあるものになっている。また、50種類以上も用意されたエンディングも見どころだ。



↑登場キャラは主人公を含め9人。前作より少ないが、ゲームの密度は上がっている



↑今作はウィザーズアカデミーではなく、どこかのアカデミー（?）のメンバーだ

Jコード092941

PlayStation

バスランディング

●アスキー●バスフィッシングシミュレーション
●98年冬予定●価格未定

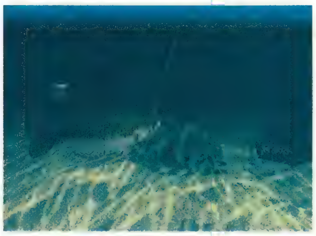
初登場

ただ釣るだけじゃ満足できない！こんな本格ソフトを待っていた!!

人気絶頂のバスフィッシングに、本格派シミュレーションが登場。ルアーの潜行深度や湖の情報など、フィッシング時にはさまざまなデータを把握する必要があり、本物指向の人にはもってこいの内容だ。逆に初心者には、キャスト方法やタックル、用語などを教えてくれる親切なモードが用意されている。

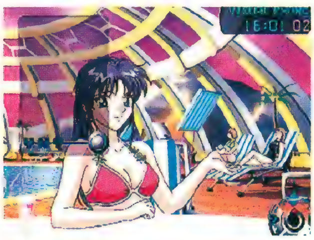


↑気温や水質などを自由に設定することもでき、さまざまな状況を生み出せる


↑水中画面はこんなにリアル。実写のような美しさに思わず目が奪われる

追っかけ情報掲示板

今月も締め切り直前に入手した最新情報を、一気に紹介していこう。まずは、PSから夏に発売される『NOëL La neigeスペシャル』。3800円というお手頃価格が特徴で、前作の後日談的なストーリーが楽しめる。人気育成シミュレーション『大運動会』シリーズの最新作『バトルアスリーテス大運動会GTO』は9月発売。本作は、育成の要素を残しつつも、レースをメインとした内容になっているぞ。8月発売予定の『KING of BOWLING 2～プロフェッシナル編～』は実在のプロボウラーが登場したりとユニークな内容だ。N64からも任天堂の『NBAバスケットボール（仮）』など、期待作が揃っている。


↑『NOëL La neige　スペシャル』は、一部の会話グラフィックも新しくなっている


↑一流プロボウラーをモーションキャプチャーした『KING of BOWLING 2』

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 98年 8月

ゲーム天気予報



高気圧はとどまらず。ちょっと涼しい夏休みかも

世界のお天気

例年の夏と比べると、今年の8月はおとなしめのリリース状況だ。8月リリース予定のタイトル数は、PSは30本と多いものの SSは5本、N64は4本、GBは9本と、数字にも如実に現れている。これは主に、「夏予定」のタイトルの繰り越し延期が多かったためだろう。アクの強いタイトルが中心なので、ユーザーごとで充実度は大きく変化しそうな月といえそうだ。

PS アクの強いタイトル揃い。局地的に快晴

城戸 夏といえばボーナスシーズンだし、夏休みもあるので、大抵ビッグタイトルが発売されるものなんですけど、今年は穏やかな夏ですね。

酒井 夏にビッグタイトルを据えるという考えが、やや薄れてるのかもしれませんね。

S・Y メーカーにもそれぞれ戦略があると思うんです。お盆も入りますし、発売するタイミングを見ているんでしょうね。また、今回はたまたま多くのメーカーがタイトルのクオリティを上げる方にいってるんじゃないですか?

酒井 珍しく、柱になるようなソフトがないですよね。その代わりに、個性的なタイトルが競いあってるという。

S・Y 例えば『ザ・ドラッグストア～マツモトキヨシでお買い物』とか。もう、いきなりタイトルで笑える(笑)。

酒井 ヒットした『ザ・コンビニ』の流れですけど、タイアップもので話題性はある。マツキヨでも売らないかな?

城戸 個性派といえば、『AZITO 2』も、マニアックですよ。簡単にいうと、特撮ヒーローものを題材にした基地建設シミュレーションで、今回は前作と違って本物のショッカー怪人や正義のヒーローなどが使えるという、マニア狂喜の内容なんです。前作に比べ操作性も大幅に改良されているので、ヒットしてもおかしくない。チェックする価値はありますね。

S・Y ところで、この『ガンバァール』って、ガンシューティングの『ガンバレット』の続編ですよね?

酒井 今度はアーケードからの移植じゃなくて、コンシューマ用のオリジナルです。

城戸 『ガンバレット』も、オリジナルモードがかなり充実していたので、今回も期待できるでしょう。

S・Y リストに『クレイマン・クレイマン』ってありますけど、これって……?

酒井 続編なんです。今度はアクション。横スクロールのシンプルなやつ。

S・Y やっぱりノリは前作と同じ感じですか?

酒井 ちょっとブラックになってますね。敵にやられると粉々に爆発したり。

城戸 洋ゲー的ですね。ちょっと受けにくいかも。

S・Y 私、フロムソフトウェアの『Echo Night』も気になってますけど。

城戸 フロムソフトというと、3D型のRPGなのかな。

S・Y いや、アドベンチャーですね。ミステリアスなムードがいい感じで、妙に心に引っかかってるんですよ。あと、『アライブ』も、注目したいですね。フルムービーの実写映像が流れる中で、選択肢を選んで進めていくというアドベンチャーなんです。

城戸 昔のアーケードの、レーザーディスクのゲームみたいなもんですか?

S・Y そうですね。B級的な俳優で固めてるのもユニークです。

酒井 売れ線だと『SDガンダム G GENERATION』もいいんじゃないですか。

城戸 歴代のガンダムが勢揃いするという、101匹ガンダム大行進(笑)。今までより シミュレーション然とした感じになっていて『スーパーロボット大戦』のファン層とリンクするのかも。

くるか?こないか?台風ソフト



『ザ・コンビニ』シリーズ第3弾は実在の薬局が舞台。オリジナル商品を開発したり、有名人にCM出演の契約をしたりと、新要素&新イベントが満載だ。

ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買い物～

●PS●ヒューマン●経営シミュレーション
●98年8月予定●価格未定

名探偵コナン2 疑惑の豪華列車 予報官注目!



●GB●バンダイ●アドベンチャー
●98年8月●価格未定
■アコミック、テレビでも人気のコナンがとなって難事件に挑む

SDガンダム G GENERATION 予報官注目!



●PS●バンダイ●シミュレーション
●98年8月予定●6800円予定
■全ガンダム作品のモビルスーツを網羅。パイロットが喋るのも楽しみ

Echo Night 予報官注目!



●PS●フロム・ソフトウェア●アドベンチャー●98年8月●5800円
■不気味な客船から主人公を脱出させるのが目的。自由度の高さも特徴

ルパン三世 ピラミッドの賢者 予報官注目!



●SS●アスミック●アクション
●98年8月6日●5800円
■あのルパン三世が3Dアクションで登場。ツボを押さえた演出が魅力

ガンバァール 予報官注目!



●PS●ナムコ●バラエティ
●98年8月●5800円
■昨年、好評だった人気ガンシューティング『ガンバレット』の第2弾

AZITO 2 予報官注目!



●PS●バンプレスト●シミュレーション
●98年8月●5800円
■秘密基地を作り、謎の秘密結社を運営していくシミュレーション

SS 「少数精鋭」から先細り状態に移行!?

酒井　サターンは何だか状況が苦しくなってませんか……。8月分では、リリースが10本弱になりましたけど。

S・Y　プレイステーションに移るソフトハウスは、もう見切りをつけてるんでしょう。それがドリームキャストにも行くかどうか。

城戸　暗い話に追い打ちするようですが、サターン版『電車でGO!』の発売元である日本フレックスが倒産しまして……。お倉入りにならないといいんですが。

城戸　それは痛い……。

S・Y　気を取り直して気になるタイトルを上げますけど、『ルパン3世 ピラミッドの賢者』がいいです。3Dタイプのアクションなんですが、かなり凝ってます。ルパンの服を赤と緑で選択できる(笑)。

城戸　う〜ん。分かってらっしゃる。通のこだわりですね。

S・Y　こういうマニアックな良質タイトルが出続けるなら、サターンの存続への道もある気がするんですが。

城戸　18禁ゲームを解禁すれば、とか無責任なことも考えるんですよ。そう思ってるユーザーはかなり多いんじゃないかな、と。何らかの独自路線を打ち立てないと、今年いっぱいが限界なのでは。

N64 取れたて！ E3での64情報をキャッチ

酒井　アメリカで開催されたE3の雰囲気では、NINTENDO64は海外でしっかり人気を得てますね。

城戸　アメリカはスポーツ物やアクション系がウケるワイルドな国柄だからかな(笑)。

S・Y　ニンテンドウ・スポーツなんてブランドもあってスポーツ物がそれなりにヒットを見せてますよね。

酒井　あと、E3では『ゼルダの伝説　時のオカリナ』の新しい映像も流れてました。今まで発表になってたものよりも格段にクオリティが上がっていて、驚きましたね。

城戸　クオリティが上がるのは嬉しいけど、やっぱり早くリリースして欲しい……。調子よくソフトが出ないと、ユーザーは辛いですよ。今月の国内タイトルも寂しいし。

S・Y　まぁ、『ポケモンスタジアム』があるから、これはヒット確実ですね。ファンなら、まず欲しいのでは。

GB 玩具としての着眼点による新作が登場！

S・Y　ゲームボーイでは『ポケットファミリーGB』がユニークですよ。

城戸　大家として住居人の面倒をみるという内容ですね。

S・Y　カートリッジ自体に内部時計とアラーム機能があって、電源を入れてなくてもリアルタイムで進行していくんです。住居人から「火事だ！」ってコールでアラームがなるとか。

酒井　それは面白いかも。題材にも新味がありますよね。

S・Y　一般層に売れるかどうかという問題はありますけど、面白そうですよね。

城戸　ゲームボーイは、ゲーム機というより玩具としての側面が強いので、そこを生かせば冒険的なタイトルも作れるのかもしれませんね。

酒井　安定感のあるタイトルとしては、『名探偵コナン2』なんかどうですか？　前作は結構売れましたけど。

S・Y　漫画の人気は、『金田一少年の事件簿』に並ぶ人気作ですから、固く売れますね。

ドリームキャストの雲行きを占う！

酒井　ドリームキャストの感想はどうですか？

S・Y　コントローラがデカいですね。なんか重そう。

城戸　人間工学に基づくデザインは、メガドライブの初代コントローラを思わせる(笑)。

S・Y　個人的には、外部の汎用の液晶メモリ・PDAに期待してるんですよ。単体でもゲームができて、本体ともリンクできるというのは新しい。あれを活用すれば、今までにない拡張性のあるゲームが出来るんじゃないのかな。

城戸　とりあえず、現時点では確定してるタイトルが少ないんで、少し知恵のあるユーザーはやっぱ不安ですよね。

酒井　「結局何が遊べるんだ?」って事ですか？

S・Y　道しるべとなる、オリジナルのタイトルが必要です。頑張ってほしいですね。

城戸　モデム内蔵というのも他機種にないアドバンテージなんで、サーバを用意して多人数プレイのゲームを作れば、イケるはずですが。『ウルティマオンライン』を移植するぐらい気概があれば、逆転の芽はありますよ、きっと。セガの活力に期待します！

リリースそのものは低調気味だが、個々のタイトルでの満足度は高い今月のソフト。自分にフィットしたゲームを見つけられるかどうかが重要な月となるだろう。



最新情報をキチンとチェック！　自分だけのハマりゲームを探してこの夏に備えるべし!!

業界よもやま話

今後は携帯ゲームに要注目！

ドリームキャストの特徴の1つである専用PDA「ビジュアルメモリ」。データ管理だけでなく、単独でも携帯液晶ゲームとして遊べるアイテムとして評判だが、プレイステーション用のPDAも見逃せない。さらにはバンダイからも新しい携帯ゲーム機が発売されるという話もあり、今秋以降は携帯ゲーム機が注目を集めるかもしれない。

今月の予報官



ドリームキャストに期待大
編集者代表
酒井宏明
E3取材で米へ。一足早く『ゴジラ』を見てきました！

現場の勘でお勧めはコレ
流通業界代表
S・Y
明響社TVパニック事業本部
実はミーハー

マニア向けタイトル大プッシュ
ライター代表
城戸芳充
SFC『リングにかけろ』がお気に入り。ファンは遊ぶべし

5月号の予想結果発表!!

予報官	予想タイトル&予想本数	結果
酒井	バロック(BAROQUE)＝竹 チョロQ64＝竹	ハズレ ハズレ
小櫻	グランディア〜デジタル ミュージアム〜＝竹 STOLEN SONG＝竹	ハズレ ハズレ
城戸	少女革命ウテナ いつか革命される物語＝竹 ポケットファイター＝竹	ハズレ 次号で

5月中発売のタイトルが少なかったため、6月以降のソフトも含めての予想となった5月号。結果はなんと6本中5本とも竹まで届かずハズレという残念な結果となってしまった。本数が少ない上に、ビッグタイトルと言えるようなソフトがなかったこともあり、5〜6月は全体的に買い控えの状態だったということだろうか。ちなみにポケットファイターは発売日の都合上次号で発表。

今月の予想はコレ!!

酒井	ルパン三世　ピラミッドの賢者 Echo Night	松 梅
S・Y	SDガンダム　G GENERATION 名探偵コナン2	松 松
城戸	AZITO 2 ガンバアール	松 松

酒井予報官の『ルパン三世 ピラミッドの賢者』、S・Y予報官の『SDガンダム G GENERATION』、そして城戸予報官の『AZITO 2』とビッグタイトルは少ないものの、非常に個性的なタイトルばかりがラインナップされた。短期間でのヒットは難しいかもしれないが、マニア層の支持は大きい。また『ガンバアール』も手堅い予想と言えるだろう。

ゲーム天気予報のルール

本誌編集、ライター、流通業界代表の3人が予報官として、翌月発売のソフトの中から「どのソフトが、どれだけ売れるか」を予想していきます。1カ月の初回販売本数を松(20万本以上)、竹(10〜20万本)、梅(10万本以下)の3段階に分類。各予報官はそれぞれ2本のソフトをあげ、どのランクの本数になるかを予想します。結果発表は3カ月後。読者の皆さんはゲーム購入の参考に、バイヤーの方は仕入れの参考にしていただければ幸いです。なお、販売本数はオリコンの協力によるもの。

読者全員にオススメ「買いのソフト」

ポケモンファン待望の『ポケットスタジアム』は、ポケモン好きの友達が周りにいるなら買い。PSはガンコンを持ってるなら『ガンバァール』がオススメだ。マニア寄りのゲームが欲しいなら『AZITO 2』『ルパン3世』などを趣味でチョイスしよう。それ以外は、待ち。

バイヤー各位にオススメ「売りのソフト」

もっとも安定感のあるのは『ポケットスタジアム』で、低年齢層のポケモンファンががっしり支えてくれるはず。ハードの売り上げ自体もある程度後押しされるのでは。PSの『AZITO2』と『SDガンダム G GENERATION』もマニア層を中心にヒットする可能性がアリ。

・ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。＊２機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊ＰＳ＝プレイステーション、ＳＳ＝セガサターン、Ｎ64＝ニンテンドウ64、ＳＦＣ＝スーパーファミコン、ＧＢ＝ゲームボーイ、ＦＸ＝PC-FX

41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝３	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ３	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳３	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO！	タイトー	PS
68	トゥームレイダー２	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生２	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL２	スクウェア	PS
75	七ツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64
81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード２	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール２	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう！	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ３	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

●記入例

郵便番号：〒○○○-○○○○
住所：○○県△△市○○町１-２-３
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000-○○○-△△△△

投票用紙
グランプリ（２作品）
フレッシュ賞（１作品）
ビジュアル賞（１作品）
サウンド賞（１作品）
希望商品番号

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。(注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GREAT SATURN Z　週刊ザ・プレイステーション　電撃G's マガジン　HYPER プレイステーション
GameWalker　The 64 DREAM　電撃セガサターン　HYPER プレイステーション Re-mix
SATURN MAGAZINE　じゅげむ　電撃NINTENDO64　PlayStation Magazine
SATURN FAN　電撃王　電撃PlayStation

第3回 日本ゲーム・オブ

あなたが選ぶベスト・タイトル!

実施要項

『Japan Game of the Year '98』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ
1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ
1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞
1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞
1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞
1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から⑴何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 ⑵新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 ⑶画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 ⑷効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法
1998年6月16日〜7月21日(当日消印有効) 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表
1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先
〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

ノミネート作品

1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ~やっぱり最後は『愛が勝つ』?~	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Zガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ~LIGHTNING ANGEL~	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ~コルテックスの逆襲~	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

○グランプリ(2作品)	
○フレッシュ賞（1作品）	
○ビジュアル賞（1作品）	
○サウンド賞（1作品）	
希望商品番号	

1


2


3


4


■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1パナソニック 液晶付きDVDプレイヤー 2名様
室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2カシオ デジタルカメラ&プリンター・セット 3名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3シャープ ポータブルMDプレイヤー 18名様
スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4おもちゃ券（2万円分） 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

行ってみた! 聞いてみた!

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ!

「きれいなゲーム」「本当に楽しめるゲーム」を作り出す魔法の「魔法」

魔法株式会社

あの会社には魔法使いがいるらしい!

ある日、その会社にひとりの子どもから電話がかかってきた。「あのー、魔法教えてください」と声の主……。

凡百の会社だったら呆気にとられるか、さもなくば叱りつけていたところだろうが、このケッタイな依頼を受け取ったスタッフは苦笑いするしかなかった。

なにしろ社名が、「魔法」。社屋の名称はマジカルビル。社内を数十匹の猫が闊歩し、つい先日までは馬まで飼っていたというのだから!

『甲子園』シリーズ、『将棋最強』シリーズなどの人気シリーズを持つ魔法だが、開発はゲームに限らず各種マルチメディアタイトルやカーナビ用ソフトにまで及ぶ。

83年、同社はOEMメーカーとして創設。なかでも特筆すべきは92年のゲームボーイ版『ヨッシーのクッキー』の200万本の大ヒットだ。続く93年にはSFC版も大成功を納め、同年の6月に設立10周年を機に社名を「魔法株式会社」に変更した。

魔法の開発スタッフのタイプをあえてひとくくりにするなら「純粋」という言葉がいちばん似合う。彼らの徹底的な純粋さは現代的な基準からすれば充分「変わっている」といってもいい。看板タイトル『甲子園』シリーズを手掛ける箕作孝行さんは、「スタッフが『うちの高校の野球部はそうじゃなかったで』と真剣にケンカしてるんですわ」と笑うが、真夜中まで大人が熱く語り合う姿を「純粋」という以外のどんな言葉で語ればいいのか。

刹那的な快楽に頼らない、本当に心地よいゲームとは

「刹那的な刺激ではなく、ゆったりと染みてくるような心地よさをユーザーに伝えたい。小説や映画が人生に影響を与えることって少なくないと思いますが、私たちはそれをゲームでやりたいんです」と語るのは最新作『花火』のプロデューサーを務める小松千佐子さん。その是非はともかく同社は一貫して暴力や性的な描写を避け続けてきた。「ゲームの制作なんて、世の中に不可欠とはいえない仕事なんだから、それを買ってくれるユーザーに幸せを与えることは最低限の使命」とまで小松さんは言い切る。

ストーリーシミュレーションと銘打った『花火』は、材料となる星を集め、プレイヤーが自由に組み合わせてオリジナルの花火を作成するという異色の内容。比類するものがない強烈なオリジナリティだが、「それだけにおもしろさを伝えるのが難しい。でも、絶対イイからとにかくやってみようと、周囲を説き伏せ、開発を進めてきました」と小松さん。

いわゆる世間の期待を集めるゲームというものがあるが、ある意味それは「わかりやすいゲーム」と同義である。そして魔法の『花火』はその対極にあるものだといってもいい。

彼らがいうところの「刹那的で表面的な刺激のあるゲーム」を読み捨てられる雑誌とすれば、魔法のゲームは、じっくりと味わい何度も読み返す愛読書になぞらえることができるのではないだろうか。子どもも大人も楽しめ、長く愛されるゲームを作ることは業界の理想だ。魔法はその理想を現実に近づけている数少ないメーカーだと思う。

彼らのゲームは「魔法を教えて」という子どもの依頼に応えてくれるに違いない。

DATA

【会社概要】
●所在地
神戸市中央区葺合町馬止1―10
マジカルビル
●創立
1985年5月
1993年「魔法株式会社」に社名変更
●資本金
7000万円
●主な事業内容
コンシューマ、パソコン、アーケード用ゲームの企画・開発・製造・販売。ペット事業をはじめとするレジャー・アミューズメント事業の展開

魔法はこんな会社
コンピュータを利用した一連の事業展開を「マジカルエンターテイメント構想」と呼び、さまざまな魔法を詠唱中。コンピュータ管理システムを利用したペット事業もその一環である。徐々に自社製作を増やし、昨年ついに自社ブランド100%のメーカーになった。



●教えてくれた人
営業開発課　ディレクター
小松千佐子さん



太陽光がよく当たる開発ルーム。健全なゲームの秘密はこんなところに……

猫と人が共存する会社なのだ



訪問者は一様に驚くらしいが、これも立派な事業。無毛のスフィンクスなど珍しい猫がいっぱい



玄関には箒にまたがった魔女のロゴマークのカーペットが!社内は白と黒が基調となっていて、メルヘンの世界に迷い込んだよう

新神戸駅から数分でこの環境のよさ



マジカルビル屋上にて。関西出身の人が多いみたいです

じゃんじゃん作って打ち上げろ



7月16日発売の『花火』。1000億通りの花火を作ることができる



『'98甲子園』を手掛けた箕作孝行さんは「小松チームとはイイ意味でライバル意識を燃やしています」と語る

資料請求ハガキをドシドシ送ろう！



郵 便 は が き

料金受取人払

新宿北局承認

670

差出有効期間
平成11年6月
29日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790
153

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(　　—　　)
●住所（フリガナ）　都道府県
●電話番号（　　）　—
●氏名（フリガナ）
●生年月日 S　年　月　日
●性別 □男 □女
●出身高校　立　学校　科　年　年卒業
●職業
●年令　才

パンフレット無料請求ハガキ

98じゅげむ8月号 000199A41

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1170

差出有効期間
平成11年12月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790
273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
株式会社リクルート

じゅげむメディア企画課
「8月号スクール特集
資料案内」係 行

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい
ー抽選で3名の方にプレゼントー

□	セガ　サターン	1名
□	ソニー　プレイステーション	1名
□	NINTENDO　64	1名

●氏名（フリガナ）　●性別　●生年月日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳
●住所 〒　都道府県
●電話番号（　）　-　●Fax.（　）　-
●職業・学校　番号□　1.小学校 2.中学校 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 13.その他

ご協力ありがとうございました

資料請求ハガキをドシドシ送ろう！



スクール特集資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に○を付けてください
いくつでも可

- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 代々木アニメーション学院
- □ 総合学園ヒューマン・アカデミー
- □ コンピュータ総合学園HAL　大阪・名古屋（希望する方に○）
- □ ヒューマンクリエイティブスクール
- □ デジタルエンタテインメントアカデミー
- □ 日本ゲームソフト学院
- □ バンタン電脳情報学院
- □ 太田情報商科専門学校

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください
1.講師　2.設備(環境)　3.料金　4.学科　5.就職率　6.規模
7.ポリシー　8.カリキュラム　9.知名度　10.場所　11.その他(　　　　　　　)

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください
1.プロデューサー　2.ゲームデザイナー　3.プランナー　4.グラフィックデザイナー
5.プログラマー　6.サウンドプロデューサー　7.シナリオライター
8.編集者・ゲームライター　9.その他開発職　10.開発以外の仕事

Q3 ゲームスクール入学について
1.すでに決めている　2.1ヵ月以内に決定　3.3ヵ月以内　4.半年以内　5.来年以降

Q4 ゲームスクールについてのご意見をお聞かせください

98じゅげむ８月号

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1. 下記より、興味のある講座に○をつけてください。(3つまで)

全日制
- □ゲームクリエイター専攻　□CGクリエイター専攻
- □ゲームプランナー専攻　□ゲームプログラマー専攻
- □シナリオライター専攻　□サウンドクリエイター専攻
- □CGアニメーター専攻　□CGデザイン専攻

夜間部
- □3DCGアニメーション Softimage マスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTEWAVE マスターコース
- □3DCGアニメーション マスターコース
- □ゲーム企画　プロデビュー塾
- □プログラマー養成講座
- □CD-ROMクリエイター講座
- □グラフィックス キャラクターデザイン講座
- □Macintosh キャラクターデザイン講座
- □Windows キャラクターデザイン講座
- □フィギュア製作マスターコース
- □グラフィックモデラー講座
- □声優・ナレーター養成講座
- □シナリオ・マンガ原作者養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター（Macintosh）講座

Q 2. 通学を希望される校舎はどこですか？
□仙台　□東京　□名古屋　□大阪　□神戸　□福岡

Q 3. 学校見学は希望されますか？
□はい（　　月　　日）　□検討中

お友達をご紹介ください。無料で資料をご郵送します。

フリガナ		TEL	（　　　）
住所	〒		
フリガナ		年齢	S　年　月　日生
氏名			才



アンケートに答えてSS、PS、N64を抽選で3名にプレゼント!!

夏休み……時間がありすぎて、のんびりしてはいないかな？　実は夏休みこそスクール選びの大チャンス。クリエイターをめざす人、必見！



夏休み保存版

GAME CREATOR

じゅげむ特別編集
スペシャル企画決定版！

ゲームクリエイターになりたい！

(株)チュンソフト　中村光一氏インタビュー
「21世紀クリエイターの条件」

今こそスクール選びのチャンスだ！
「夏休み、クリエイターへの道を踏み出せ！」

特別付録　全国のゲームスクール一覧
「全国ゲームスクールホットライン」

アンケートハガキを利用して資料を請求しよう

各スクール紹介

- 東京ゲームデザイナー学院
- 代々木アニメーション学院
- 総合学園ヒューマン・アカデミー
- コンピュータ総合学園HAL 大阪・名古屋
- ヒューマンクリエイティブスクール
- デジタルエンタテインメントアカデミー
- 日本ゲームソフト学院
- バンタン電脳情報学院
- 太田情報商科専門学校

企画・構成／Zash　協力／*BrainBusters*・山崎美那子　カメラ／殿村忠博・木村将・谷本夏　イラスト／内田カオリ

来はこうなる！

21世紀クリエイターの条件!!



㈱チュンソフト代表取締役
中村光一氏

1964年香川県生まれ、株式会社チュンソフト代表取締役。『弟切草』『トルネコの大冒険』『かまいたちの夜』などのヒット作を手がける。最新作はSSで発売のサウンドノベル、『街』。

インベーダーゲームから20年。ゲームは誰も予想し得なかった発展を遂げ、その世界は現実とも密接にからむようになった。そして21世紀はどうなる!?　有名クリエイター中村光一氏に聞く、ゲームとクリエイターの未来。

――中村光一さんは『弟切草』や『トルネコの大冒険』など、奇抜でユーザーの意表をつくゲームを数々創られていますが、ゲーム制作にあたって一番気をつけることやこだわる点というのはどのようなことでしょうか。



中村「一番こうありたいと願うのは、そのゲームが新鮮であるということです。そのうえで面白いもの。みんなが『こんなゲームは初めて見たぞ』って驚くような、そんなゲームを創りたいと思っています」

――ゲーム業界は、これまでにものすごい飛躍を遂げてきましたが、21世紀にはこれまでにないどんな形態のゲームが出てくると思われますか？

中村「今までのゲームの進歩というもの自体、誰の予想をも超えたものであったと思うのですが、これからさらに向上していくのは間違いないですからね。映像もリアルになってますます現実に近くなり、さらに全身で『体感』できるようになったり、いろいろ考えられる。そうしてますます現実とゲームの境目があいまいになっていっちゃうのかな、と思いますね」

――サターンの次世代機も発表になりましたが、そういったハードや技術の進歩が新作のアイディアを刺激するということはありますか？

中村「もちろんありますよ。ハードが進歩すれば、これまでできなかったことができたりするわけですし、なにかを試してみたくなることもありますから。SFCで『弟切草』を作ったときもそうでした。ハード的に『リアルなサウンドが創れる』ようになったことで、あの『サウンドノベル』というアイディアが、実行に移せたんです」

――では現在のコンピュータ環境の中で、ぜひ創ってみたい理想のゲームというのはどのようなものですか？

中村「いろいろありますが、その中でも一番やってみたいと思うのはネットを利用した多人数ゲームです。今すでにパソコンゲームではいくつか出ていますが、国境を超えてワイワイ遊べるゲームって最高だと思うんですよ。そういうのが、今よりももっと手軽に遊べるようになれば、いうことなしですよね」

――最近はゲームが高度になってきた反面、ただプレイすることさえ複雑になってきていると思いますが。

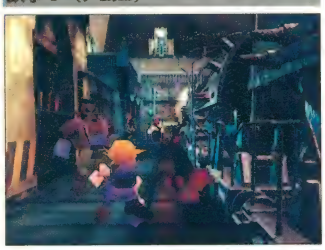
中村「そうですね、だからといって複雑なら面白いわけでもなくて。最近では、1つのゲームを1時間以上プレイすることって

「映画に代わる産業」となるか!?　全盛の3DCG

CG

GAME PICK UP
パラサイト・イヴ（スクウェア）
ファイナルファンタジーⅦ（スクウェア）
鉄拳3（ナムコ）

ポリゴンを利用した3DCGはすでに全盛。CG分野は21世紀を代表するデジタル分野であろうと考えられる。これを最大限に利用したゲームはスクウェア『パラサイト・イヴ』『FFⅦ』の2作品。前者はさながら映画のようなビジュアル重視の作品、後者はスタンダードなRPGでありながら、前例のないハイレベルなCGで今日のプレイステーション興隆の引き金となった。ナムコ『鉄拳3』は格闘ゲームでありながらデモに超美麗なCGムービーを実現。CGはゲームジャンルを超えることを実感させてくれた。



▲CGとゲームの融合的作品はあまりに多いが、代表格といえばこの『FFⅦ』であろう。新作『FFⅧ』の情報も世間を賑わせている

21世紀を予感させる独特なプロット

IDEA

GAME PICK UP
がんばれ森川君2号（SCEI）
ジャングルパーク（バンダイビジュアル）
STOLEN SONG（SCEI）

未来を感じさせるこれらのゲームたちは、他のゲームとは企画からしてすでに向いている方向がちょっと違う。

まずSCEIの『がんばれ森川君2号』は人工知能を搭載した「PiT」育成ゲーム。こういった作品が21世紀にはどう進化するか楽しみ。『ジャングルパーク』はデジタル世界の「大陸」を自由に冒険するというもので、ある意味別世界を構築した作品だ。最後に話題の『STOLEN SONG』。ピック型コントローラー「Vピック」を利用した体感ゲームだ。21世紀はこういったものが増えるか？



▲SCEI『がんばれ森川君2号』。ゲームシステムもさることながら、そのタイトルも印象的な一風変わった作品

中村光一氏作品紹介

『新鮮なゲーム』『あっと驚かせるゲーム』をコンセプトに、スマッシュヒットを放ち続ける中村光一氏。異彩を放つゲームが多いが、いかにもポピュラーな雰囲気のゲームを創る場合にも、その奥には徹底したこだわりを匂わせている。最新作『街』は、氏のそういったこだわりを凝縮したソフトといえよう。

弟切草(おとぎりそう) 1992年



あまりに新鮮で、とても怖かった。作品自体にインパクトがあり、今なお支持者の多い名作である

SFCで話題を呼んだ『サウンドノベル』。背景と文字との画面構成と、徹底的に力を入れたサウンドとのコントラストは斬新かつ絶妙。'94年に同じくSFCで発売された『かまいたちの夜』もヒット、この両作品が新たなジャンルを確立した。

不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物～ 1996年



こちらはSFCでも発売された、ポップな雰囲気だが、中身は本格的なRPGだぞ

ダンジョンRPG『トルネコの大冒険』(SFC)の流れを汲む、チュンソフトオリジナルRPG。ゲームボーイで発売された。キャッチーな雰囲気と、特徴的なシステムが融合。

街 1998年



▲関わったスタッフは、役者を含め約400人。とにかく徹底するという姿勢が生んだ傑作

SSで発売されたサウンドノベル最新作、初の実写版。渋谷の街を舞台に、8人の主人公の行動が複雑に絡み合うという類のないスケール。あまりの規模のため企画から完成まで5年以上の歳月をかけたという大作だ。

珍しいんですよ。のめり込めるゲームが少なくなってきましたね」

——今後も、さらに複雑になっていく一方なのでしょうか?

中村「いや、そうでもないと思いますよ。どんな技術でもそうですが、年月とともに進歩して、それとともに扱いやすくなってるんです。電話やテレビなんかの発明も、初めは高度だったかも知れないけど、今は誰でも知っていて、誰でも使えますよね。そういう手軽さが大事だと思うんです。テレビなんかの、あの「スイッチを入れればつく」という手軽さは強いですよ。未来的には、そんな調子でゲームも手軽になっていって、最後には専門のクリエイターじゃなくても、誰でも手軽にゲームが創れるようになってしまうのかな、と考えたりします。それだと本職のクリエイターが困るかな(笑)」

——あまり肩肘張らずに、みんなが好きなゲームを創って気軽に楽しめたらいいでしょうね。現在のところはここまで巨大になったゲーム産業の中で、生き残ることさえ大変だと思うのですが……。

中村「いや、ゲーム産業が巨大になった巨大になったといわれ続けて、僕もそう思っていたんですけど、ある時ゲーム業界の総売上げは冷凍食品の総売上げと同じくらいなんだということを雑誌で読んで、『ああ、なんだそんなもんか』って思いましたね(笑)。それからはなんだか余裕をもって業界を眺められたりして。これだけみんな一生懸命にいろんなゲームを創っていて、全員でようやく冷凍食品と同じ。そう思うとまだまだですよね。ですから逆に、これからの人が活躍できる余地もいくらでもあると思うんですよ。これからのクリエイターに望むことは、こっちがそのアイディアに驚いて嫉妬するくらいのゲームを見せてほしい、ってことです。そうなったら僕も負けてられないと思うでしょうし。これからゲームがどうなっていくかは、とても予想のつかない部分もありますけど、望むことは一つです。未来に向けて、新しい人とモノとが次々に現れる中で、僕も負けずに『新しい』ゲームを創り続けていきたいですね」





▲これまでと同じサウンドノベルというジャンルながら、『街』のインパクトは強烈だった。新鮮なゲームを創るという氏の信念は、常にその作品に息づいている

インターネットを利用した最先端の分野

NET

GAME PICK UP
バーチャファイター(セガ)
電脳戦機バーチャロン(セガ)
ディアブロ(EA)

多人数で同じゲームが、しかも国境さえも超えて楽しめるというネット利用のゲーム。パソコンを中心に最近人気を集めているが、家庭用にもそういったゲームはある。

SSではモデムを利用して、あの『バーチャファイター』や『バーチャロン』を通信対戦で遊べるというシステムが実際に採用された。これらは新ハード『ドリームキャスト』にも受け継がれるのか、注目したいところ。

パソコンで人気の『ディアブロ』もPSへの移植が決定されている。



▲あの『バーチャファイター』シリーズの通信対戦は魅力的。新ハードの出現で、通信対戦運はどうなる?

音楽業界と並ぶか!? もはや「オマケ」ではない!!

SOUND

GAME PICK UP
パラッパラッパー(SCEI)
バストアムーブ(エニックス)
リアルサウンド 風のリグレット(ワープ)

サウンド面でも未来を感じさせるゲームは数多い。前述の『STOLEN SONG』などは音楽と直結しているが、他にも「音」と独特の接点を持ったゲームは数多い。まずは有名な『パラッパラッパー』が挙げられるだろう。ゲームとして楽しいだけでなく音も楽しめる秀作だ。同じ流れを汲む『バストアムーブ』も話題になった作品。

そして『リアルサウンド 風のリグレット』。完全に音だけで映像がないこの作品は、奇抜な新しさがあった。「音」が聴覚以外を刺激する日も近いのか……?



▲『リアルサウンド 風のリグレット』。あの飯野賢治氏が手がけるこの作品は、タイトル通りにサウンドのみで構成された作品だ

クリエイターへの道を踏み出せ！

夏休みは各ゲームスクールで一斉に説明会・体験入学が開かれる重要な時期。入学してからそのスクールが自分に合っていなかったと嘆いてもあとの祭。派手な広告や宣伝に惑わされず、自分の進むべき道を自分の目で決めるのだ！

GAME CREATOR じゅげむ特別編集 SPECIAL 企画発表！

1 資料請求



まず第一に資料請求。スクール選びの下準備だ。普通に郵便で送ってもらってもいいし、最近ではインターネットを利用してメールで請求できるスクールも。いろんなスクールの資料をたくさんもらって、不明な点は気軽に問い合わせてみよう。

資料請求の時に気をつけるべきポイントは、おおむね以下の通り。よく目を通して、この段階で確認できることはすべて確認してしまおう。

まず学科の概要。自分の学びたいことを教えてくれるかどうか。次に設備。最新鋭の機材を揃えているか。

そしてどんな制度があるか、入学して得られる特典は何か、とくに寮生活をする人は、健康面をバックアップするどんな制度があるのか。また学費は納められる範囲内か、教育方針はどうか、資料を見てキミはどんなことを感じたかなどの点を、しっかりとチェックしておこう。

2 体験入学・説明会



希望のスクールが本当に自分に合っているかどうかは、入学してみないとわからないことも。そこで重要なのがこの体験入学と説明会。実際にその校風に触れてみることは重要。実施日と場所をチェックして、ぜひ参加しよう。

体験入学・説明会において、チェックすべきことはなんだろう？　会場以外でもいろいろあるぞ。

まずは実際に学校まで歩いてみて、交通の便や通学時間をチェック。周りの雰囲気なども見ておいて、入学後の生活もイメージしてみよう。

そしてパンフレット等の資料でわからなかったことや、疑問はこの場で解消しよう。機材・設備、教室のチェックも忘れずに。事前のイメージと、なにか違ってはいないかな？

またどんな人が来ているか、スタッフの対応はどうだったか、最後に本当にそのスクールで学んでいきたいのかを、もう一度よく考えてみよう。

3 個別相談



体験入学や説明会とは違い、キミ個人にスクールのことを詳しく教えてくれるのがこの個別相談。個人的な質問や疑問を、学校側が聞いてくれる。わからなかったことは、この場で全部聞いておこう。日によっては普段のスクールが見れる。

個別相談では、資料・パンフレットを見て思ったこと、また説明会に出た人はそれでもよくわからなかったことなどを、直接ハッキリと質問しておこう。キミだけのための相談なのだから、この場でなにもいえないと非常に損だ。学科やカリキュラムのほか、学費のことなど聞きづらいことも、ズバッと思い切って聞いてしまおう。

またスクールや業界についてあまり詳しくない人は、ここでそのテの話を聞くのもいい。親切に教えてくれた先生との出会いが、その後のスクール生活とクリエイターとしての人生を切り開いてくれる、なんてコトもあるかもしれないぞ。

4 願書提出



すべての疑問点を解消し、自分の進むべき道が決まったら願書提出だ。このスクール、この学科でいいのかもう一度チェックしてみよう。そのうえで試験のあるスクールも。申込締切も要注意！　ここまでがんばれば後は４月を待つだけ。新生活はすぐそこだ。

5 入学

夏休み、

CHECK POINT 1 学費



学費と一口にいっても、実はいろいろな項目に細分化されている。まず入学金と授業料。これらが一般に学費全体の大半を占める。そして教材費はもちろん、設備費、施設費といったものが加算されたりする。その内容はパンフレット等に明記されているので、全部合わせるといくらになるのか事前に確認しておきたい。少しでも不明な点があれば、直接問い合わせよう。

支払いの方法もさまざま。ローンや奨学金などの制度もあるので、よく確認しておこう。

CHECK POINT 2 学校像

パンフレット等を通して、学校のイメージは把握できただろうか。せっかく通う学校なのだから、あまり考えずに即決して後悔……なんてことがあってはいけない。フィーリングが合うかどうかは重要なこと。校風というものも学校によって全然違うので、妥協せずに一生懸命さがして自分に合ったスクールを見つけだそう。

またサポートシステムも重要な要素。各校とも生徒の生活面のバックアップには力を入れているが、スクールごとに制度が違うので要チェック。ここをおろそかにしてはいけない。後から途中退場していく人も、けっこう多いぞ！　とにかく、情報収集は怠らないように。



CHECK POINT 3 設備＆環境

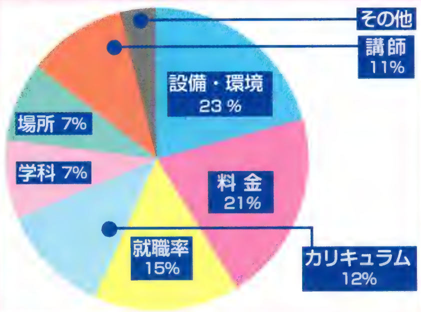
そのスクールの設備が充実しているかどうか、自分の覚えたい機材があるかどうかも重要なチェックポイント。できれば体験入学などに出向いて、自分の目で確かめよう。Pentium2、O2、WindowsNTなどの最新環境が整っているかは注目したい点。グラフィック系なら『SoftImage（ソフトイマージ）』や『LightWave（ライトウェーブ）』の最新ツールを教えてくれるかどうかも重要なポイントだ。

また、いつでも機材を使える環境なのかも確認しておこう。特にグラフィック系の技術者は、勉強だけでなく作品の実制作にも膨大な時間がかかる。設備をどこまで自由に使えるかは、非常に重要なのだ。

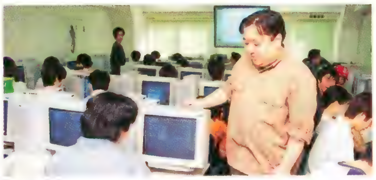


じゅげむデータランド

下のグラフを見てほしい。じゅげむ編集部がゲームスクールへの入学を希望する人たちに行った、「スクール選びに何を優先するか」というアンケートの回答である。ベスト3は「設備・料金・就職率」。料金や就職率が気になるのはもちろんだろうが、ベスト1が設備というのは、「これが学びたい！」という明確な目的意識の表れだろう。自分の目的の分野ではどんな機材が主流か確認し、それが配備されたスクールを選ぼう。



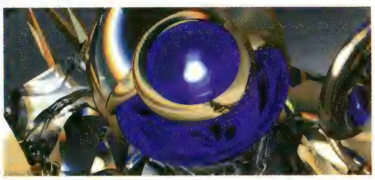
CHECK POINT 4 カリキュラム



どのようなコース・学科があり、それぞれどんな内容の勉強を教えてくれるのかを調べるのは、もちろん重要なこと。選択・必修それぞれの講義の内容、その回数をチェックして入学前に自分なりのプランを考えておこう。講義の形態、授業を何人で行うかなどの点も調べるとよい。

説明会や体験入学では、講師の先生にも会えるハズ。どんな先生がいるのかも忘れずに見ておきたい。最後に、自分の創りたい作品が創れる環境かどうかをじっくりと検討してみよう。

CHECK POINT 5 実績



最後のチェックポイントは、そのスクールの「実績」。それまでに優秀な人材をどれだけ多く輩出しているかは、やはりチェックしておきたい重要なポイント。有名メーカーに就職を果たした先輩や、自分の希望分野での優秀なクリエイターとなった卒業生がいれば大変心強い。新設校でなければ今までに積み重ねてきた就職データがあるはず。自分が就職するとき、このデータは強力な味方となってくれるだろう。その辺の早期確認も必要だ。

学生数２０００人、日本最大のゲームスクール

東京ゲームデザイナー学院

●住所●〒151-0053
東京都渋谷区代々木 3-57-6
●問い合わせ●
03-3370-2720（東京・横浜・大宮）
06-882-4980　（大阪ゲームデザイナー学院）
052-452-5901（名古屋ゲームデザイナー学院）
●交通● JR 山手線代々木駅徒歩 7 分





Windows95は、98へとレベルアップ、セガ・サターンの次世代機も新しいOS（コンピュータを作動させる基本ソフト）の採用が決まった。当然、OS上で動くソフトや、そのソフトを開発するためのツールも変化してくるはずだ。

ハードもソフトも、「デジタルの世界」の進化は猛スピード。これからゲームクリエイターをめざす人は、どこに照準を合わせて技術を習得すべきか、戸惑ってしまうかもしれない。

だが、開発環境がどんなに変化しても、基礎となる部分は変わらないし、土台ができていないのに応用力を発揮できるわけがない。しっかりした基礎力は、ゲームクリエイターの第一条件。さらにツールを作れるレベルの技術力を身につければ、どのような環境変化にも対応していけるのである。

基礎と最先端の好バランスを追求「ツールが作れるクリエイター」をめざす

この「ツールが作れるクリエイター」の育成を目標にしているのが、東京ゲームデザイナー学院だ。同校の「ゲームデザイナー養成課程」では、1年次はプログラミング力がつくと定評があるX68000や、世界標準のDOS／V機を使って、プログラミングを初歩から徹底的に学ぶ。2年次はDOS／V機で、ポリゴンプログラミングなど高度なプログラミング技術やゲームOS、今後のネットワークゲームの時代に即役立つ通信制御まで広く、深く学習する。ちなみにゲームは3Dポリゴン全盛だが、ポリゴンプログラミングができる人は、業界でもまだ少数。こうした基礎と最先端の好バランスも、同校の特徴なのである。

また、「ゲームクリエイター課程」では、企画やCG、サウンド、シナリオなども併せて学習する。ゲームに必要な要素を幅広く学べるから、入学2カ月目で「ブロック崩し」、5カ月目で「アクションゲーム」、そして10カ月目には作りたいゲームが丸ごと一本作れるようになる。パソコンは初めてという学生が、卒業時には「業界もビックリ」のレベルに到達しているのである。

入学式の翌日から授業開始、夏休みは1週間と、「ツールが作れるクリエイター」への道は甘くはない。だが、こうした厳しい環境も、学生を思ってのこと。同校は、意欲ある人の「夢」を応援することに全力をあげているのだ。

今年創立5年目を迎える東京ゲームデザイナー学院は、学生数2000人、日本最大のゲームスクールに成長した。多くの学生が集まるということは、それだけ魅力があるということ。将来の夢や個性、適性に合わせて選べる多彩なコースが用意されていることも、未来のプロたちの熱い支持を集めている理由だろう。

例えば、「ゲームデザインクリエイター養成講座」は、プログラミングは苦手だ

Let's GO 学校見学

■日程　随時（日曜・祝日を除く）
■時間　平日／ 13 ： 00 ～ 20 ： 00
　　　　土曜／ 13 ： 00 ～ 16 ： 00
■予約　受付事務局（03-3370-2720）へ電話し、その場で予約。
■ポイント　卒業生の作品を自由に見られ、実機でプレイできる。質問は、何でも担当の先生へ。「親身になって答えてくれた！」と、毎年感激する学生がでるほど。マシンやカリキュラムの充実度も大事だが、先生の個性や力量が学ぶ速度と成長を加速する。Seeing is believing. 学校選びのポイントは、実際に自分の目で見、納得することだ。

SCHOOL DATA 講座

■コース

■ゲームクリエイター科■
- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- ●3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座
- ●ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ●ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- ●ゲームデザインクリエイター養成講座
- ●インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

■就職実績

上記のような東京ゲームデザイナー学院独自のベストな教育方針により、有名ゲーム会社に80人以上の正社員を輩出している。わずか3年間で、この就職実績は他のゲームスクールの追随を許さず、業界でも例を見ない驚異的な数字である。

●98年卒業生の主な卒業実績
ゲームデザイナー養成講座

永井康章（アトラス）
矢端賢吾（サミー）
小池幸徳（日本テレネット）
真本英成（データウエスト）
杉原和幸（データウエスト）
井口ふさの（プロデュース）
江上清香（ネメシス）
高橋晃太郎（アルトロン）
川西大輝（ネクサスインタラクト）
笠原直樹（ネクサスインタラクト）
西巻直文（ココナッツジャパンエンターテイメント）
遠藤聡士（プロハウス）
大塚裕美（スティング）
高橋啓人（スティング）
輿水真一（ヴァンガード）
福田正佳（ヴァンガード）
小滝卓夫（アルファ）
高野嘉明（ライトニングデジタルファクトリー）
原田剛（セブン）
平沼靖（ズーム）
山崎晃（ネバーランドカンパニー）
山村一樹（ライジング）
五十畑昌（コスモスコンピュータ）
三戸隆義（サクセス）

が、アイデアなら自信がある、という人のためのコース。「ゲーム企画・シナリオライター養成講座」には、CGやキャラクターデザインあるいはプログラミングも合わせて学べるコースまである。

むろん、グラフィッカーをめざす人のための講座も非常に充実している。「ゲームアーティスト養成講座」では、1年次にデザイナーの財産であるデッサン力をしっかり鍛え上げる。さらに2年制・3年制のコースでは、バーチャルリアリティの

多彩なコース、徹底した指導で一人一人の夢と個性を応援

プログラミングが学べる授業まで設けられているのだ。プログラムを知らなくてもCGは描けるが、知識があれば動きを意識したより完成度の高い表現ができるのである。なお「ゲームアーティスト養成講座」には、ゲームキャラクターデザイナーをめざすコースとCGクリエイターをめざすコースの2種類があるが、これもその人の「好き」や「こだわり」を大切にしたもの。好きだけではなれないが、好きでなければなれないのがプロ・クリエイターだからだ。

世界でも最先端のモーションキャプチャー技術に特化した「3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座」も同校ならではの講座だろう。モーションキャプチャーは3DCGでよりリアルな動きを表現するため、細かい動作のすべてをコンピュータに取り込む技術。同講座ではこの技術に加え、ポリゴンプログラミングまで習得できる。3DCGコースはどのスクールにもあるが、ここまで突っ込んで学べる学校はまだ少ないのが実情だ。

東京ゲームデザイナー学院の「ゲームクリエイター科」は、これまで紹介した4講座に「サウンドクリエイター養成講座」「ゲーム評論・雑誌ライター養成講座」「インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座」を加えた9科の構成だが、「業界で活躍できるプロ」の育成に焦点を合わせ徹底した指導は全講座共通だ。さらにこれも全学生に、日本で初めて「ゲーム心理学」にふれる機会を設けている。人を楽しませ、感動させる作品づくりは、人間心理の理解が不可欠との配慮からだ。

最後に、気になる就職にもふれておこう。同校の「サウンドクリエイター養成講座」は、採用のきわめて少ないサウンド分野で業界トップクラスの採用実績。グラフィッカーやプログラマーも同様で、毎年、数十倍～数百倍の難関を突破し、希望の就職先をゲットする学生が続出している。この「快挙」は、面接と作品で勝ち取ったもの。レベルの高さが結果としてはっきりあらわれるということだ。なお同校では専門の進路指導スタッフが一人一人をきめ細かくアドバイス。納得のいく就職を決めるまで、しっかりフォローしている。



▲「ドット絵」に挑戦。わかりやすい指導がうれしい

この学校は、ここが凄い!

其の1 学生数は2000人以上と、日本一。開校5年目でこれだけ学生が集まるということは、それだけ中身が充実しているということ。事実、競争率の高いゲーム業界への就職率も抜群だ。

其の2 学べるレベルの高さ。パソコン未経験者が、10カ月で丸ごと1本ゲームが作れるようになる。グラフィックス関連の養成講座でも、プログラミングまで学べるのは、同校ぐらいのもの。

其の3 講座数のバラエティーの豊かさ。企画者、プログラマー、グラフィッカー、ライター等々。将来の「仕事」に直結したコースで、プロをめざすことができるのだ。



この人に話を聞いてみよう

5校を見学。先輩の作品を見てピンときました



▲ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座2年・松村宗幸さん

高校在学中に、CGクリエイターをめざそうと決心。目標はプロですから学校選びは慎重にしました。5校回りましたが、先輩の作品を見て一番ピンときたのが東京ゲームでした。入学後の進歩は、自分でも驚くほど。先生との距離が近く、友だち感覚でなんでも聞けるのもうれしいですね。残り1年頑張って、実力に磨きをかけるつもりです。

新井秀寿(エスパーク)
木村恵一(エーアイ)
伊藤豊(ボトムアップ)
飯田耕一(タムソフト)
藤本誠一(イレブン)
山西慎太郎(バーテックス)
花下和之(イレブン)
鈴木卓真(シーラボ)
宮本太一(アーマット)
金井教和(ボトムアップ)
大塚孝介(エレクトロニクスアプリケーション)
小幡展弘(アクワイア)
小林直樹(CPイレブン)

●キャラクターデザイン養成講座
CGクリエイター養成講座

藤木亮(セガ・エンタープライゼス)
浅尾祥正(ソニー・コンピュータエンタテインメント)
津嘉山あずさ(日本ファルコム)
粟生由美(ライトニングデジタルファクトリー)
与沢宏明(ジーベック)
杉野仁美(ビジュアルアーツ)
大窪美智子(インターリミテッドロジック)
三浦沙織(ビッツラボラトリー)

●企画シナリオライター養成講座

浅井恵一(ベック)
中沢厚志(F&C)
斉藤利一(ネクサスインタラクト)
小田一行(シーラボ)
斎藤太嘉志(ダイナマイト)

●サウンドクリエイター養成講座

坂本節郎(セレン)
安瀬聖(ネクスティック)
木下博史(ミント)
三浦裕太(童)
末岡靖彦(メガス・エンターテインメント・ステーション)

※ここにあげたものは一部であり、ほかに多数のゲーム会社、情報処理会社に就職実績をあげています。

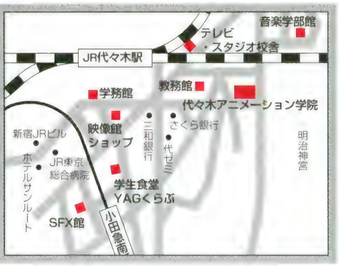
制度&学費

■学費/ゲームデザイナー養成講座(初年度100万円・次年度以降95万円)/ゲーム企画・シナリオライター養成講座(各年105万円)/ゲームキャラクターデザイナー養成講座(各年105万円)/ゲームCGクリエイター養成講座(各年105万円)/3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座(各年110万円)/サウンドクリエイター養成講座(初年度105万円/次年度以降95万円)/ゲーム評論・雑誌ライター養成講座(各年105万円)/ゲームデザインクリエイター養成講座(各年105万円)/インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座(各年110万円)
■主な制度/教育ローンシステム、新聞奨学生制度、学生会館(寮)
■学院ネットワーク/大阪、名古屋、横浜、大宮(今年4月開校)体験入学実施中(電話で予約の上、お気軽にどうぞ)。

長い歴史に培われたノウハウをゲーム作成に集約

代々木アニメーション学院

●住所●〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-JG6（東京校本部）
●問い合わせ● 0120-310-042
●ホームページ● http://www.jki.co.jp/YAG/
● e-mail ● yag_info@po.infosphere.or.jp
●交通●東京校・ＪＲ山手線代々木駅下車徒歩 2 分





就職・デビュー率99・01%!!
驚異のクリエイター・スクール

業界随一の知名度と、驚異の就職・デビュー率99・01%を誇る代々木アニメーション学院。東京本部校をはじめ札幌校・仙台校・大宮校・ひがし校・名古屋校・大阪校・広島校・福岡校・沖縄校と北から南を網羅する本学院は、全国規模でゲーム制作のエキスパートを養成するマンモス校である。

コンピュータゲーム制作のための学部、総称CG学部には下部データのように8つの学科があり、それぞれの分野の専門的な授業を行っている。

キャラクターを創作し、かつ劇的な演出効果の勉強をする「CGアニメ・ゲーム科」、既存の概念を打ち壊してこれまでにない自由な発想でゲームを創ることをめざす「ゲーム・デザイナー科」、モーションキャプチャを使ったキャラムービングのエキスパートを養成する「モーションキャプチャ・デザイナー科」、ゲーム界のサウンド・クリエイターを育成する「ゲームサウンド・ディレクター科」、マシンのハンドメイドからコンテンツ作成までを指導する「デジタル映像エキスパート科」、CD−ROM、DVDなどの制作を行う「マルチメディア・クリエイター科」など、その網羅する内容は幅広い。


▲東京校教務部　ＣＧ学部長・山下悟先生

これらの学科で使用する機材は、おもにWindowsNT。ゲームサウンド・ディレクター科とマルチメディア・クリエイター科では、おもにMacを使っての授業となる。

さらに今回から、CG学部の規模は拡充されて、東京校で、

●ゲーム・キャラクターデザイン科
●ゲーム・シナリオライター科

の2学科が新設された。これら2つは今年からの募集で、開講は来年4月となる。

CG学部の今年の新入生は、400名以上。全学科で講義を行うCG学部長の山下悟先生は、

「1年生が入学して1カ月、ようやく学校にも慣れてきたようです」

と、新入生の様子を語ってくれた。

「新入生たちは、こちらでも驚くくらい熱心で、みんな目的意識を持っています。ゲーム制作は人気の分野ですから、女の子の割合も非常に高くなりました。それだけにみんな真剣に、自分のための勉強をしていますね」

ゲーム学科を持つ専門校は、全国に約

この人に話を聞いてみよう

勉強、ライバル、独学では得られないものばかりです


▲ＣＧアニメ・ゲーム科　田中純一さん

入学して 1カ月。今はドット絵の勉強をしています。ツールの使い方をはじめ、独学ではなかなか身につかないことがすぐに覚えられるので入学してよかったと思います。それに学校にいるだけで、勉強しなきゃならないという義務感で身が引き締まる。こういうものは 1人では得られないと思います。ライバルとも出会い、互いに競いながら勉強しています。

SCHOOL DATA 講座

■コース

■アニメ・映像学部■

●アニメーター科（2年）
動画・原画、キャラデザイン、作画監督ができる人を育てる

●デジタルペイント・アーティスト科（2年）
トレース、彩色、色彩設計、コンピュータ　彩色等、アニメ仕上げ技術を中心にデジタル映像処理を学ぶ

●アニメ監督コース科（2年）
シナリオ、絵コンテ、演出、制作などアニメのすべてを学びアニメ監督をめざす

●背景美術監督コース科（2年）
アニメ背景、背景設定、デジタル描画などを学び、背景美術監督をめざす

●アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ撮影、VTR撮影・編集、CG、録音コンポーズなどを学ぶ

●アニメ音響監督コース科（2年）
録音・ダビングテクニック、音響技術を学び、音響監督をめざす

●SFX監督コース科（2年）
SFXのすべてを学び、特撮監督・ディレクターをめざす

●SFX特撮科（2年）
SFXアーティストコース
スペシャルメイク、スペシャルエフェクトガレージキット制作技術、モデリングテクニック等を学ぶ
特撮コース
ミニチュア、操演、モーションコントロール、スタントテクニック等を習得
ビューティアート・メイクコース
ナチュラルメイクからビューティーメイク、ネイルアート、TATTOまでを学ぶ

●ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
映像の演出・録画・編集を学びカメラでとらえる、ジャーナリストやリポーターになる人材を育成

■CG学部■

●CGアニメ・ゲーム科（2年）
2D・3Dアニメ、キャラデザイン、ゲームデザイン、アクション創作のできる人材を育成

●ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームプランニング、ゲームコンストラクション、ゲームプロモーションを学ぶ

●モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
ゲームキャラデザイン、アクションデザイン、キャラムービング技術を学ぶ

●ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
ゲームSE制作、ゲームME作曲、ゲーム音響演出を学ぶ

●デジタル映像エキスパート科（2年）
デジタルコンテンツ・クリエイター、映像コンテンツ・クリエイターを育てる。

●マルチメディア・クリエイター科（1年）
各種CD−ROMタイトルの制作、通信ネットワークに対応する技術を学ぶ

●ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）

130校あるという。それらが毎年、数十から数百名の卒業生を送り出すのだから、競争は大変だ。反面、メーカーは全部でも500を超えないくらいの数しかない。ゲームクリエイターへの道がいかに大変か、ということは、学院側はよくわかっているのである。

「ですからどこか際立った長所がないと、大勢の中に埋没してしまう。本学院の学科はほとんどが2年制ですから、その短い期間でずば抜けた長所を持ってもらうために、いろいろなことを少しずつ教えるのではなく、専門分野に特化したエキスパートの育成をめざしているのです」

実際、新入生の中にはコンピュータ経験のある人はあまりいない。キャリアといえば「家のゲーム機で遊んだ」くらいという人がほとんど。実際コンピュータはおいそれと買えるものではないし、スクール入学前に自力で勉強するのもむずかしい。

それでもゲーム制作をやりたいものはやりたい、クリエイターになりたいものはなりたいのである。本学院はそういった人の「夢」を応援するのがなによりの目標。初心者に対するコンピュータの使い方からアイデアの発想法、技術指導だけでなく、大方の生徒たちが苦手とするメーカーに対するアプローチ、自分の作品を「魅せる」プレゼンテーションのノウハウも、しっかりと指導してくれる。

初心者をエキスパートに！就職優先の指導カリキュラム

この学校は、ここが凄い！

其の1 就職・デビュー率は99・01％、信頼度は業界トップクラス！

年々実績を上げる本学院は、最新の数字でなんと99・01％の就職・デビュー率を達成！　ますます頼れる存在に。

其の2 CG学部に2つの新学科、より完璧な指導体勢に！

東京校はゲームキャラクター・デザイン科とゲーム・シナリオライター科の2学科を新設置。一層指導の幅が広がった。

其の3 e-mailによる親切相談、「なんでも相談箱」

学院に関する質問をe-mailで送ると、講師の先生が答えてくれる制度があるのだ。



制度面でのフォローもバッチリだ。年間42万円で希望者全員入居できる寮制度、24時間いつでも健康相談が無料で受けられる「YAGホーム・ドクター24」など、福利厚生の面も充実しているから遠方からの入学生でも安心。生活の不安なく、大事な期間を勉強に集中することができる。

本学院を理解するには、なによりもその設備・指導方針などを、実際にその目で見てみてほしい。体験入学・学院説明会の日程は表の通り。ちなみに札幌校ではアニメ学部に「アニメ監督コース科」、出版学部に「エンターテインメント・ノベルズ科」が新設され、また大阪校・名古屋校・福岡校では10周年記念として特別に入学金が年間65万円に。そのうえ年内出願の生徒には15万円、来年出願の生徒には10万円の祝金が進呈されるという大特典があるのだ。要チェックだぞ。

平成11年度生無料一日体験入学・説明会日程表　Let's GO 説明会

平成10年

体験入学

東京校	原宿校	札幌校	仙台校	大宮校	ひがし校	名古屋校	広島校	福岡校	沖縄校
7/12 (日)	7/12 (日)	7/26 (日)	7/5 (日)	7/5 (日)	7/26 (日)	7/20 (祝)	7/19 (日)	7/19 (日)	7/26 (日)
8/2 (日)	8/2 (日)	8/1 (土)	8/1 (土)	8/24 (月)	8/25 (火)	8/2 (日)	8/1 (土)	8/1 (土)	8/1 (土)
8/16 (日)		8/17 (月)	8/18 (火)	9/23 (祝)	9/23 (祝)	8/22 (土)	8/23 (日)	8/23 (日)	8/23 (日)
9/20 (日)		9/27 (日)	9/20 (日)				9/27 (日)	9/6 (日)	

学院説明会

北海道・東北								信越		
旭川	北見	釧路	函館	青森	秋田	福島	郡山	新潟	長野	松本
8/2 (日)	11/1 (日)	10/4 (日)	7/12 (日)	8/22 (土)	8/23 (日)	11/15 (日)	7/19 (日)	7/19 (日)	8/19 (水)	10/10 (祝)

北陸				関東・東海					
富山	金沢	福井	高山	宇都宮	水戸	千葉	横浜	静岡	浜松
8/25 (火)	7/19 (日)	8/26 (水)	8/27 (木)	8/24 (月)	8/28 (金)	7/19 (日)	7/26 (日)	7/5 (日)	9/13 (日)

近畿・中国・四国						九州				
和歌山	岡山	松江	高松	松山	高知	大分	長崎	熊本	宮崎	鹿児島
8/14 (金)	8/21 (金)	7/12 (日)	8/20 (木)	8/3 (月)	8/16 (日)	8/28 (金)	8/17 (月)	8/24 (月)	8/16 (日)	8/19 (水)



▲充実した設備で初歩からの指導が受けられる

ゲームに関するキャラクターデザインの専門的な技術、知識を学ぶ。

●ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲームのシナリオライティングを専門的に学習

■芸術学部■

●声優タレント科（1年）
アテレコ、ナレーション、ボイスオーバー、舞台、映像演技、DJ、アナウンスなどを学び、マルチメディアに即応する声優を育てる

●ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージカル・タレント、舞台俳優、ライブパフォーマー、ステージ・アーティストをめざす

●ミュージック・アーティスト科（2年）
ソロアーティスト、アレンジャー、マニュピレーター、作曲家・編曲者、ミュージックプロデューサーをめざす

●ライト照明デザイナー科（2年）
映像・舞台ライトマン、ショップライト、ライトデザイナー、空間照明美術、ライトアップ・デザイナーをめざす

●メディア芸術総合学科（3年）
1年間の適性体験学習の後、最適なジャンルを選択・研鑚し総合コンテンツ・クリエイターをめざす

■出版学部■

●マンガ・コミックプロ養成科（1年）
コミック作家、キャラデザイン、コミック作家助手、コミックCD-ROM作家、コミック出版編集者をめざす

●エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
小説家、コピーライター、少女・レディースコミック原作者、ルポライターをめざす

●ビジュアル・イラスト科（2年）
スーパーリアリズム・メカマシーン・テニクカル・ファンタジー等各種イラスト技術を習得

●ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
アニメ、マンガ、ゲーム等のヒット・メイキング商品・作品・開発技術を学び、アミューズメントプロデューサーをめざす

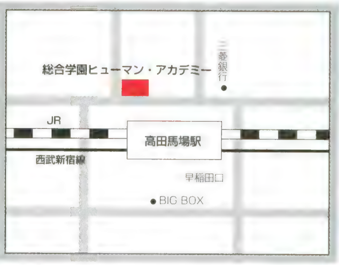
制度＆学費

■学費（全学科共通）／入学手続金 3万円、入学金18万円、年間授業料38万円、年間設備費 16万円
■主な制度／24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（2年間）、特待生・特別育英生システム、制作品売上配当システム、プロ助成金制度、海外研修、ケガ・事故保障制度、入学ローン・銀行ローン、新聞奨学生制度
■学院ネットワーク／東京校、横浜校、名古屋校、大阪校、広島校、福岡校、沖縄校、ひがし校（東京・葛西）、大宮校、仙台校、札幌校（設置学科は学校によって異なります）各校で無料1日体験入学を実施。全国主要都市で参加費無料の学院説明会を開催。各校とも見学随時。

全国に広がるネットワークで通用するプロを育成

総合学園ヒューマン・アカデミー

●住所●〒160-0075
東京都新宿区高田馬場 4-4-2
●問い合わせ●☎0120-89-1588
●ホームページ●
http://www.the-human.ac.jp/hlc/
●交通●ＪＲ山手線・西武新宿線・地下鉄東西線
「高田馬場」徒歩１分





学生の自主性を重視した環境で物作りの本質を学ぶ

エンドユーザーとしてゲームを楽しむ側からそのゲームを生み出し、創る側に変わるのはなかなか厳しいもの。その『モノ創り』の本質を知識や技術と同時に習得できるのが、ここ総合学園ヒューマン・アカデミーだ。今回は全国にある同学園の中で、大阪校を取材した。

「今から1年かけてゲームを1本創るんです。チームもそろそろ決まって、いよいよという感じです」こう話してくれたのは同学園大阪校ゲーム開発専攻に通う林尚生君(19)。制作と一口にいっても、ただゲームを創るのではなく、パッケージデザインから販促品、雑誌紹介記事まで実際の場面をシミュレーションして制作していく。

また、同じゲーム開発専攻に在籍の西垣健一君(23)は「遊び感覚でだらだらやっていてはいいものはできません。いい作品ができることだけを考えて創っていこうと思っています」こう答えてくれた。

同学園では授業や制作場面に限らず、さまざまな場面で学生たちの意識を高めていく。

「実は料理なんかも好きなんです」（西垣君）

「バンドを組んでいて、自分で作曲してゲームに反映させているんです」（林君）

2人が話すように、ゲームだけに限らず多方面に興味を示し、多くの角度から物事を見つめることはゲーム制作においては重要。こういった学生の意識や個性に重きを置いて3年間の勉強が進行する。

また、環境・施設面においても学生たちが充分満足できるよう、万全な体制を取


▲同学園ゲームソフト開発専攻に通う、西垣健一君（23）


▲同じくゲームソフト開発専攻2年生の、林尚生君（19）



Let's GO 説明会

■地方ガイダンス日程
7/25（土） ホテル山形イン　8/4（火） ホテルメトロポリタン盛岡　8/7（金） ホテルプリシード郡山
8/30（日） 八戸グランドホテル
■体験入学日程
●仙台校　7/19（日）31（金）8/10（月）22（土）
●東京校　7/12（日）19（日）29（水）8/3（月）4（火）7（金）8（土）22（土）23（日）27（木）28（金）
●名古屋校 7/26（日）30（木）8/2（日）6（木）20（木）27（木）
●大阪校　7/19（日）26（日）8/2（日）7（金）23（日）28（金）
●神戸校　7/19（日）25（土）26（日）8/2（日）8（土）22（土）23（日）
●福岡校　7/19（日）26（日）8/4（火）5（水）23（日）24（月）
■予約　お電話にてご予約ください
■ポイント
●地方ガイダンス／パンフレットだけではわからないヒューマン・アカデミーについてご説明いたします。
●体験入学／実際の授業を体験することができます。
＊開始時間は校舎によって異なる場合があります。お気軽にお問い合わせ下さい。

SCHOOL DATA 講座

■コース
■全日制■
●ゲームクリエイター専攻
（2年制・4年制）
［東京・仙台・名古屋・神戸・福岡］
●CGクリエイター専攻
（2年制・4年制）
［東京・仙台・名古屋・大阪・神戸・福岡］
●ゲームプランナー専攻（3年制）［大阪］
●ゲームプログラマー専攻（3年制）［大阪］
●シナリオライター専攻（3年制）［大阪］
●サウンドクリエイター専攻（3年制）［大阪］
●CGアニメーター専攻（3年制）［大阪］
●CGデザイン専攻（3年制）［大阪］
■夜間部■
●3DCGアニメーション
Softimageマスターコース
［東京］
●3DCGアニメーション
LIGHTWAVEマスターコース
［名古屋］
●3DCGアニメーションマスターコース
［福岡］
●ゲーム企画プロ・デビュー塾
［仙台・東京・大阪・神戸・福岡］
●プログラマー養成講座
［仙台・東京・名古屋・大阪・福岡］
●CD-ROMクリエイター養成講座
［仙台・東京・名古屋・大阪］
●グラフィックスキャラクターデザイン
養成講座
［仙台・東京・名古屋・大阪・神戸・福岡］
●Macintoshキャラクター
デザイン講座
［東京・大阪・神戸］
●Windowsキャラクター
デザイン講座
［仙台・名古屋］
●フィギュア製作マスターコース
［東京・名古屋・福岡］
●声優・ナレーター養成講座
［名古屋・大阪・神戸］
●シナリオ・マンガ原作者養成講座
［東京］
●デジタルサウンドクリエイター
（Macintosh）養成講座
［東京］

っている。

「校内RAMもしっかり構築されていて、友達同士で情報交換をする時もわざわざCD-ROM等の媒体に落とさなくてもいいし、便利ですよ。プログラミングやグラフィック環境も充分です」（西垣君）

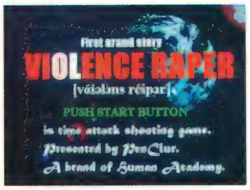
校内RAMに関しては他に類を見ない充実ぶり。ソフト・ハードに関しても同様だ。プログラムに関してはC言語やDirectX、グラフィックに関してはSoftimage、OSに至ってはWindowsNTなど、最新鋭の環境が整備されている。

このような環境のもと、実際に授業を進める上でさらに重要なのが講師陣。

「先生というよりはお兄ちゃんという感じです。でもさすがに現場にいた人だけあって、ポイントはきちんと押さえて教えてくれます。そういう環境の中にいると、自然に自分も頑張ろうという気持ちになってくるんです」（林君）

「昨年、第2種情報処理試験を受けたんですが、その時も僕のクラスとまったく関係のない先生が時間を割いて教えてくれたりしていました」

講師陣が現場の雰囲気をしっかりと把握し、それを毎日の授業、何気ない会話の中で伝えていく。知識や技術だけに頼らない「学生たちと同じ目線に立つ」ことを前提に学生たちの自主性と個性を最大限に応援する体制が息づく。



▲作品にも学生の成長過程が見られる

ヒューマングループの底力が就職面でも断然有利

さて不況といわれ久しいが、総合学園ヒューマン・アカデミーの就職はどうなのだろうか。

「1年の時から『自己表現』という授業で面接の勉強ははじまっています」（林君）

取り組みを早くすることで、学生たちにも早い段階から就職に関する意識付けをしていく。同時に就職指導セミナー、就職カウンセリング、模擬試験、企業合同説明会など個人に合った指導を徹底させている。

「企業セミナーとか会社訪問へは1年生の時から足を運んでいます。進路指導の方からも話があったり、自分で動いたりいろいろです」

いうまでもないが、同学園は全国105拠点と幅広いネットワークを持つ。このヒューマン教育グループのネットワークを利用し、企業と深い関わりを保持する。


▲チームを組んで制作した作品からは様々なことが得られるはずだ

全国各地の求人状況はもちろんのこと、業界の動向や最新の情報までしっかりと網羅し、学生たちに確実にフィードバックしている。下表を見ても一目瞭然だが、今年も業界に多くの人材を送り出している。もちろん、ヒューマン・アカデミーのネームバリューが力を発揮している。

最後に今回お話しを聞かせてくれた、西垣君、林君それぞれの今後の目標を聞いてみよう。

「シナリオを通していつか人の心に残るゲームが作りたいと思います」（林君）

「今はしっかりと目標を持って取り組んで、誰も創っていないようなものを生み出したいですね」（西垣君）

同学園では夏休みに向け、体験入学や学校説明会なども開催。実際に足を運んで雰囲気をつかんでみるのもいいかもしれない。

この学校は、ここが凄い！



其の1 夜間部も充実！

5月30日（土）に行われた「ゲーム企画／プロデビュー塾」のオーディションではソニーミュージックエンタテイメントやタイトー他8社が参加して行われ、結果3名の学生に企業からのオファーがあった。今後「ゲーム企画／プロデビュー塾」は全国で展開の予定。

其の2 ヒューマン教育グループの実績で就職対策・各種資格取得も万全！

全国に広がるヒューマン教育グループのノウハウと実績で一人一人納得のいく就職環境を提供。また資格取得の学校としても有名な同学園。各種関連資格の取得も充分に可能。

この人に話を聞いてみよう

「売れるゲーム」のノウハウを構築させていきます


▲お話を伺った倉橋先生

学生たちの成長はものすごいですよ。1本のゲームを創っても、最初の方で描いた絵と、最後の方で描いた絵ではレベルがまるで違います。そうやってできたものがどうすれば売れるかという営業の部分までを私の経験なんかも織り交ぜながら、話していきます。「売れるゲーム」を創れることが現場では第一条件ですからね。

制度＆学費

■学費
- ゲームクリエイター専攻（初年度 145 万円・東京校）
- CGクリエイター専攻（初年度 145 万円・東京校）
- ゲームプランナー専攻（初年度 150 万円・大阪校）
- ゲームプログラマー専攻（初年度 150 万円・大阪校）
- シナリオライター専攻（初年度 150 万円・大阪校）
- サウンドクリエイター専攻CGアニメーター専攻（初年度 150 万円・大阪校）
- CGデザイン専攻（初年度 150 万円・大阪校）

※上記は一例です。学費は各校舎によって異なりますので詳しくはお問い合わせください。

■就職実績

ハドソン、エス・エヌ・ケイ、アトラス、スクウェア、カプコン、アイエムシーソフトウェア、日本コンピュータサイエンス、旭情報サービス、日本情報産業、マリックスオフィスシステムズ、アイ・オー・データ機器、アイル、日本パナユーズ

ほか多数

その他

●全国のヒューマン・アカデミー問い合わせ先

■神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館 5F
☎0120-4953-38

■福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1
アクロス福岡4F
☎0120-49-1055

■仙台校
〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1
AER（アエル）14F
☎0120-050-459

■名古屋校
〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディアパーク・ビジネスセンタービル 9F
☎0120-491-758

■大阪校
〒 542-0081
大阪市中央区南船場1-17--10
☎0120-06-8601

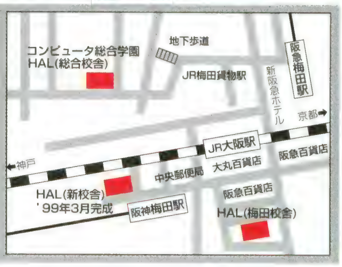
愛知県の認可校で、卒業時は「専門士」の称号が取得できる。

HAL 大阪・名古屋



《大阪校》

●住所●〒531-0076
大阪市北区大淀中 1-10-3
●問い合わせ● 06-452-1100(代)
●ホームページ● http://www.hal.ac.jp
●交通●大阪駅より徒歩8分
JR・阪急・阪神・地下鉄から地下歩道利用



最高の教育環境と個性重視のシステムで「夢」を応援

21世紀に向け、マルチメディアが生活の中にますます浸透していくことは間違いない。そんな社会に対応すべく、ゲームクリエイターを育成しているのが、コンピュータ総合学園HALだ。

「プログラムからグラフィック、ネットワーク、サウンドに至るまでマルチメディアの集大成がゲームなんです」と、校長の中本氏は語る。これから到来するであろうマルチメディア社会に対応できる人材は、コンピュータだけではなく、マーケットリサーチや物事を客観視できる能力など、幅広い知識と技術を持った人間であるとHALは考えているのだ。



▲整った環境の中で技術を習得

その結果、ゲームクリエイター養成校としては、まれな「学校法人」であり、2年以上修了した学生には、文部省認定である「専門士」の称号が付与される。

ゲーム関連コースは4年制と2年制で構成。学科の豊富さでも他に類を見ないシステムだ(下表参照)。特に4年制コースをあげると、制作できる作品数の多さ、そしてその質の高さ。毎年多くのコンテストで受賞者を輩出している理由が、ここにある。

このようなHALの人材育成に対する考えに賛同し、さまざまな面でバックアップ体制を取っているのが、任天堂とIBM。特に任天堂はHALのために「任天堂ゲーム開発専用マシンGPC(ゲームパソコン)」も提供。もちろんこういったハード面だけでなくカリキュラムなど、内容面にも制作現場の情報を多く取り入れ、産業ニーズに応えた形となっている。

また、企業から4学年目の学費が奨学金として支給される「企業奨学金制度」など、学校と企業が密接につながっている。こうした点は講師に関してもいえる。例をあげると、任天堂、カプコン、チュンソフト、アトラスなどゲーム業界から多数のクリエイターを招き、「スペシャルゼミ」として開講。常に活きた情報を学生たちにフィードバックすることも忘れてはいない。

このように常



▲第2回創作キャラコン学生大賞 大賞―松田太郎

Let's GO 説明会

■体験入学日程

7/25(土)・26(日)＊大阪校のみ・28(火)
8/22(土)・25(火)・26(水)
9/20(日)＊大阪校のみ・23(祝)
＊コース別に体験入学を実施。詳細は各校に直接問い合わせください。
＊TELにて、参加申込受付中。



▲第2回アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト 入賞―東雅明

SCHOOL DATA 講座

■コース

■4年制■

●ゲーム制作学科
・ゲームプログラマー専攻
・ゲームデザイナー専攻
・ゲームサウンドクリエイター専攻

●ゲーム企画学科
・ゲームプランナー専攻
・ゲームディレクター専攻

●CG制作学科
・SFXアーチスト専攻
・マスコミCGデザイナー専攻
・産業CGクリエイター専攻

●マルチメディア学科I
・インターネットクリエイター専攻
・マルチメディアクリエイター専攻

●マルチメディア学科II [サウンド]
・サウンドクリエイター専攻
・サウンドエンジニア専攻

■2年制■

●ゲーム学科
・プログラム専攻
・キャラクター専攻
・サウンド専攻

●CG学科
・アニメーション専攻
・CAD専攻
・ビジュアルデザイン専攻

●インターネット学科
・ホームページ制作専攻
・ビジネス専攻

●ミュージック学科
・コンピュータミュージック専攻
・レコーディング専攻
・コンサート・ステージ技術専攻

※右記の学科のほか、
4年制／情報サイエンス工学科
　　　　情報経済学科
2年制／ビジネス情報処理学科
　　　　ハイパーテクノ学科
1年制／国家資格学科　で学科・専攻を構成

■その他

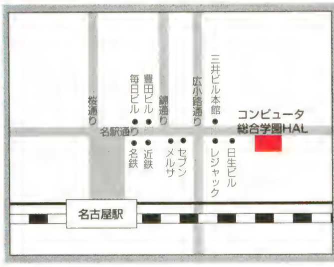
●主な就職先

任天堂(株)、(株)スクウェア、(株)カプコン、(株)ハドソン、コナミ(株)、(株)エス・エヌ・ケイ、(株)セガ・エンタープライゼス、(株)アトラス、(株)タイトー、(株)テイジイエル、サン電子(株)、(株)カルチャーブレーン、アイレムソフトウエアエンジニアリング(株)、(有)フライトプラン、(株)



西日本最大のゲームクリエイター育成校。HALは大阪府・

コンピュータ総合学園



《名古屋校》
●住所●〒 450-0003
名古屋市中村区名駅南 1-28-14
●問い合わせ● 052 － 551 － 1001(代)
●ホームページ● http://www.hal.ac.jp
●交通●名古屋駅より徒歩 4 分
名鉄・近鉄・ＪＲ・地下鉄利用

に時代を先取りするという方向性は設備、環境の面においてもいえる。ＨＡＬでは、ゲーム制作上当然必要と考え、任天堂、プレイステーション、ウィンドウズなどのゲーム開発機器のみならず、デジタル映像制作スタジオ、サウンド編集スタジオ、ＵＮＩＸ・ＷＩＮＤＯＷＳ ＮＴルームなどの中に最新鋭のハード・ソフトを設置している。学生たちはこうした最高の環境のもとで勉強することができるのだ。

こうして４年間、あるいは2年間の集大成として就職があるわけだが、この就職に対してもまた、ＨＡＬは独自の考え方を持っている。完全就職保証制度をバックグラウンドに「就職率１００％」の驚異的な数字をあげている。この数字の裏には一体どんなシステムがあるのだろうか。

完全就職保証制度で全員プロとしての就職が可能

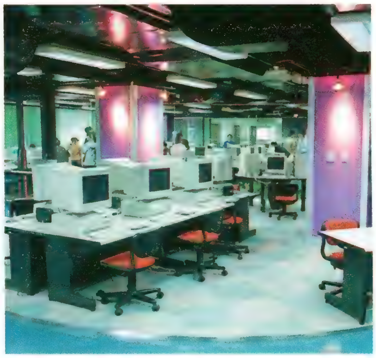

▲任天堂の開発専用マシンで自習もできる

一つ目は授業。日々の授業に出席し、確実に力をつけていくことが大前提という考え。毎日の課題や授業の内容はそれぞれシビアで厳しい。しかし一つひとつクリアしていくごとに学生たちが自信をつけ、実際に就職となった時に活かす方法を体得させていく。

二つ目は担任制。学生たちがなにを望み、なにを習得すれば希望する職種への就職ができるかを常に考え、学生一人ひとりの個性を充分に見い出しながら、きめ細かくフォローしていく。そして三つ目は、就職に関するさまざまなチャンスが与えられるということだ。４年制・２年制それぞれ最高学年に達すると、ゲーム業界に直接プレゼンテーションできる場が与えられる。25社のゲーム会社を前にして自分の創った作品を自分の言葉で説明し、しかも売り込むことができる。

このほかにも、卒業後の転職や再就職の相談にも応じてくれる「生涯バックアップシステム」、大阪―名古屋相互の就職情報を取り出すことができる「就職オンラインシステム」、就職活動を全国的にサポートする「ＢＥＴＡシステム」など多彩なシステムで、就職を完全バックアップしている。

学生たちの立場を充分に考慮し、学校としての実績を確実に伸ばしていくＨＡＬ。実際のところ、大学や短期大学、また一度就職した会社を退職し、改めて入学してくる学生が多いのもうなずける。卒業生の中にはすでに業界で活躍している人も数多い。ＨＡＬはこれからもマルチメディア社会に大きく貢献し、優秀な人材を送り出していくだろう。


▲マルチメディアルームではあらゆる作品制作が可能

アローマ、(株)セタ、(株)コナミコンピュータエンターテイメント、元気(株)、(株)日本一ソフトウエア、魔法(株)、(株)トーセ、(株)プロデュース、(株)ウーピーキャンプ、(有)アレックス、(株)キッド、(株)ヴィジット、(株)プロソフト、(株)ナウプロダクション、エフアンドシー(株)、(株)光栄CG、(有)浮世亭、(株)採京、(株)アルファシステム、(株)クレフインベンション、(株)インテリジェントシステムズ、日本クリエイト(株)、(株)シャングリラ、(株)マイクロキャビン、ほか。

●完全就職保証制度

ＨＡＬは、創立以来、希望者全員のプロ就職を実現。万一、卒業時に就職できない場合、学費免除で就職が決定するまで、勉学を継続できる「完全就職保証制度」がある。

●企業実践

在学中に、２週間、インターンとして、各自の希望会社や職種に試験的にトライするシステム。就職決定前に自己進路の確認ができる独自の制度。

●大阪校　新校舎

１９９９年３月、大阪駅前徒歩３分に、地上21階、地下３階建のデジタル「最強育」空間が完成。



制度&学費

■学費
入学金／ 30 万円
学費／大　阪 118 万 5000 円
～ 151 万 7000 円
名古屋 118 万 5000 円
～ 149 万 7000 円

■ 制度
完全就職保証制度、企業奨学金制度、校費留学制度、国家資格合格保証制度、インターネット全員無料加入、学費援助システム、S．S．D評価システム、創造性開発システム、コンピュータ自由学習システム、フルタイム・インストラクターシステム、産学協同システム、アントレプレナー(起業家制度)、ボイスオブスチューデントシステム、プロジェクト・チームシステム、ほか。

世界初のゲームクリエイター養成校
ヒューマンクリエイティブスクール

●住所●〒 180-0001
東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
●問い合わせ●℡0120-37-9898
●ホームページ● http://www.human.co.jp/
●E-mail ● guide@human.co.jp
●交通●ＪＲ中央線　吉祥寺駅下車　中央口より徒歩10分





ファミコンの誕生から15年、日本のTVゲームは次々と進化を重ねてきた。今3Dはもう当たり前、CGムービーもグリグリ動く時代になっている。そんなゲーム環境に、また新たな進化が訪れようとしている。98年11月、セガ・サターンの次世代機発売を機にはじまる、より高速・高機能なマシンの時代、ネットワークゲームの時代がそれだ。そして、その先にあるのは

99年4月、待望の開講！「ネットワークゲーム課程」

ゲーム機同士で、あるいはインターネット経由で、ゲームとコミュニケーションを楽しむ未来型ゲームの時代。ゲーム業界はどこよりも早く、21世紀の扉を開こうとしているのである。

1990年、ヒューマン(株)を母体に世界初のゲームクリエイター養成校として誕生したヒューマンクリエイティブスクール（HCS）は、こうした時代にいち早く対応。99年4月からこれも世界初、ネットワークがわかり、ゲームが作れるクリエイターを養成する「ネットワークゲーム課程」を開講する。3D全盛の現在、「空間がわかる」グラフィックデザイナーやプログラマーは慢性的に不足しているが、ネットワークとゲームの両方の知識を持ったゲームクリエイター不足はさらに深刻。同校の「ネットワークゲーム課程」には、早くも業界から熱い注目が寄せられている。

普通のゲームづくりならマシンがあればokだが、ネットワークゲームづくりを学ぶにはネットワーク環境が不可欠である。その点でも、HCSは万全だ。同校では数年前から校内LANを完備し、教材データや技術参考資料の配布、学生の課題提出、就職関連検索サービス、インターネットの利用などに駆使してきた実績があるからである。なお同校ではすでに選択科目で「ネットワーク概論」などの授業が行われており、昨年度の卒業制作発表会では『Route13』という通信対戦型レースゲームが優秀プログラム賞を受賞した。このゲームは、学校説明会で公開される予定。実機で自由にプレイできるから、興味のある人はぜひトライしてみよう。

不況が長引く中HCSの就職状況は今年も順調。早くもナムコやアートディンクなど大手から内定をゲットする学生もでている。それも、丸8年の実績とノウハウを持つ同校が、一人一人の学生を入口から出口までキッチリとフォローしているため。「自学・自育・自創」の教育理念のもとに、学生の「やる気」を伸ばすために自由度の高いカリキュラムなどの学習環境

この人に話を聞いてみよう・1
技術力と良い友人をゲット 次はヒット作を狙います


▲マルチメディア3Dグラフィックス課程2年・柴田裕介さん

どうしても3Dグラフィッカーになりたくて、大学卒業後、HCSに入学しました。技術はもちろんですが、共通の夢をもつ友人たちや兄貴分のような先生方に出会えたことも大きな収穫です。就職活動用にムービーを2本と格闘ゲームのポリゴンキャラを作り、ナムコに内定しました。印象の強いキャラを作るのが、私の夢。ナムコでヒットを飛ばすつもりです。

Let's GO 説明会

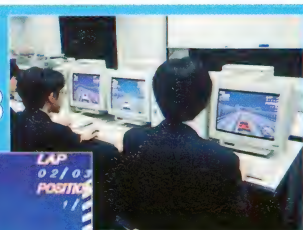
■日程　学校説明会&体験入学・7/26（日）、9/22（土）、9/27（日）、10/18（日）、
学校見学会・8/19（水）、8/20（木）、8/21（金）
地区説明会・静岡 7/31（金）、名古屋 8/1（土）、大阪 8/2（日）、福岡 8/4（火）、仙台 8/5（水）、札幌 8/6（木）
■時間・予約
学校説明会&体験入学／ 10 ： 30 ～予約不要
夏期見学会／ 13 ： 00 ～要予約
地区説明会／ 12 ： 00 ～予約不要
※詳しくはお電話にてお問い合わせください。
■ワンポイント　東京説明会ではゲーム作りを体験。各会場とも卒業生の作品が自由にプレイできる。
■ 7/26（日）特別イベント「魅せます！ゲームの作り方一挙 10 連発」

この人に聞いてみよう・2
やる気があればリターンがあるHCSのよさを改めて実感


▲マルチメディアエンタテインメント課程プログラムコース2年・三輪紀仁さん

専門知識が深く学べる。就職実績がいい。これがHCSを選んだ理由です。HCSの特徴は、やる気をだせば、それなりの見返りのあること。第一志望のアートディンクに内定が決まり、私の選択は大正解だったと改めて実感しています。でも本当の勝負はこれから。次の目標は、私の夢である歴史シュミレーション・ゲームを作ることです。

通信対戦型レースゲーム Route13





▲すでに昨年度の卒業制作展で発表されたネットワークレースゲーム、『Route13』。ネット分野にもいちはやく対応したHCSの生徒だからこそ完成し得る作品である。

授業・就職・支援制度。夢が実る環境がしっかり息づく



▲普段の授業の中からも「作りのスピリット」を学ぶ。

この学校は、ここが凄い!

其の1 世界で初めてのゲームクリエイター養成校

HCSは1990年、世界に先駆けて誕生。以来蓄積されたノウハウと経験により養成歴No．1の実績を持つ。

其の2 学生作品の実績

学生の実力を示す作品のクオリティは高い。商品化の実績、卒業制作展のレベルの高さに裏付けされるように、「作り」のスピリットが息づく。

其の3 就職実績

数多くの卒業生が業界で活躍し、業界からの信頼も厚い。合同企業説明会に代表されるように、就職のためのチャンスも豊富。

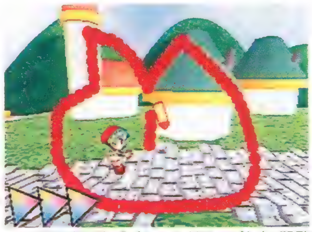


を充実させているからだ。

例えば、カリキュラムは選択科目の幅か非常に広い。1年次でいえば基礎をしっかり学びながら、企画や数学、デッサンなど、多彩な科目を自由に学べる。2年次は、卒業制作や就職活動用の作品づくりを進めながら、より高度な選択科目を学べるのである。自分の興味や将来の目標にあわせて知識や技術の幅を広げたり、深めたりできるということだ。

また、2年次の4月からはじまる卒業制作は、チームづくりから企画、スケジュール管理まですべて学生に任されている。苦労や楽しさも含めて、実際のゲーム開発と同様のプロセスを体験する仕組みである。さらに講師が「あらゆる質問・相談」に親身に応えられるのも、HCSならでは。開発経験者主体の講師陣が常勤で約20名いるので授業時間外でも質問できる体制が整っている。夜遅くまでゲーム論を戦わす光景も珍しくないという。

就職関連で特徴的なのは「合同企業説明会」だろう。これは各企業の人事担当者や開発スタッフを招いて、直接面談できる催し。学生は思い思いに興味のある企業のブースを回り、説明を聞いたり、自己PRしたりできる。毎年、「合同説明会」がキッカケで就職が決まる学生もいるというから、学校にいながらビッグチャンスに巡りあえるということだ。7回目を迎えた今年の「合同企業説明会」には、アトラス、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、バンダイなど約20社が参加した。企業説明会を催すスクールはほかにもあるが、これだけ多数の企業が集まるのは同校ぐらいのものである。



▲8月発売予定『ピクセルドロップ』（※開発中の画面です）

HSCにはこのほか、「学生作品商品化プロジェクト」や「創業者支援制度」などユニークな制度も多い。前者は、学生の優秀な企画を商品化するもので、94年にファミコン通信ベストセレクションを受賞した『ザ・ファイヤーメン』もその一つ。この夏には『ピクセルドロップ』が商品化される予定だ（コラム参照）。後者は、自分たちで会社を作りたいという学生に母体のヒューマンが機材や資金を提供するもの。むろん審査は厳しいが、すでに2社誕生している。

「自学・自育・自創」の教育理念がしっかりと根づいたHCSは、21世紀に活躍するゲームクリエイターたちにとって、いつまでも懐かしく、また誇らしい母校になることだろう。

HCSホットニュース

学生の作品と先生の本がこの夏、次々とデビュー！



▲6月末に刊行の『ゲームクリエイターになる本』

学生の業界デビューを支援する「学生作品商品化プロジェクト」から、また作品が誕生する。一昨年度の卒業制作発表会グランプリ受賞作『ピクセルドロップ』がそれ。プレイヤーが画面に描く線やキャラが動きだす、コミカルアクションゲームでこの8月、PS向けに発売の予定だ。また、HCSの講師が書いた『ゲームクリエイターになる本』(住宅情報新聞社)もこの6月末に刊行される。じゅげむでもプレゼント予定。

SCHOOL DATA 講座

■コース

■2年制■

●マルチメディアエンタテインメント課程

ゲーム制作に必要な幅広い分野の基礎を学び、1年後期から「プログラムコース」と「グラフィックスコース」に分かれ、専門分野を本格的に学ぶ

●マルチメディア3Dグラフィックス課程

デッサンやモデリングなど3Dグラフィックスの基礎から専門的に学習するコース。2年次は3Dポリゴングラフィックスについてさらに高度に学ぶ

●ネットワークゲーム課程

ゲームプログラミングを中心としたゲーム制作に加え、ネットワークの仕組みと概念を理解し、ネットワークゲームの実制作を学ぶ。

■3年次（選択制）■

●ゲーム制作研究課程

2年制の各課程を経て、さらに発展的に応用技術を学び、商品化レベルのゲームを作成する。

■その他

■卒業生の主な就職先■

(株)アスキー、(株)アテナ、(株)アトラス、アルゼ(株)、(株)エムケイ、(株)カネコ、(株)カプコン、(株)ゲームフリーク、(株)工画堂スタジオ、コナミ(株)、(株)ココナッツジャパンエンターテイメント、サイトロン・アンド・アート(株)、サミー(株)、(株)スクウェア、(株)セガ・エンタープライゼス、(株)タイトー、(株)ティーアンドイーソフト、テクモ(株)、データイースト(株)、(株)レイ・アップ、(株)トップ・コンピューターシステム、(株)ナグザット、(株)ナムコ、(株)日本テレネット、日本物産(株)、任天堂(株)、(株)バンダイ、(株)バンプレスト、ヒューマン(株)、ビデオシステム(株)、(株)ボトムアップ、その他ゲーム、マルチメディア関連多数

制度&学費

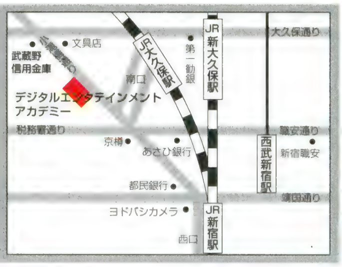
■学費／2年制 3課程共通
初年度 135万円
2年次 125万円

■制度／学生作品商品化プロジェクト『ザ・ファイヤーメン』等、4作品発売。プレイステーション初のソフト『ピクセルドロップ』8月発売予定
創業者支援制度
海外留学制度

有力メーカー 20 社の共同出資で「真の開発者」を育成

デジタルエンタテインメントアカデミー

●住所●〒 169-0074
東京都新宿区北新宿 1 - 5 - 2 佐藤ビル4F
●問い合わせ● 03 － 5330 － 2870
●ホームページ● http://www.d-e-a.co.jp
● E-mail ● shiryo@d-e-a.co.jp
●交通●ＪＲ総武線大久保駅より徒歩 3 分
ＪＲ山手線新大久保駅より徒歩10分





「産学協同体制」をフル活用 業界レベルの創造力を育む

「秒進分歩」とはコンピュータ関連技術の進化の速度を表す言葉だが、その先をいくのがゲーム業界だ。映像表現も、処理速度もめざましく進化し、ハードもソフトも次々と最先端が誕生している。プロのゲームクリエイターをめざすなら、どれだけ最先端に近い距離で学べるか、がポイントになるということだ。

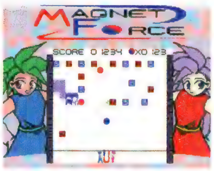
その点で圧倒的有利と評価が高いのが、デジタルエンタテインメントアカデミー（DEA）である。同校は、ゲーム業界を代表する有力メーカー20社（マイクロソフト、アスキー、メディアワークス、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、スクウェア、タイトー、ティーアンドイーソフト、テクモ、ナムコ、ハドソン、バンプレスト、マイクロキャビン）から出資を受け、運営するスクール。常に業界と密着した指導を心がけゲーム業界で必要とされる人材を育成し送り出すという産学協同体制が教育のベースとなっている。「先生の講義やメーカーの最新作をチェックするモニタリングゼミナーなど、すべてが現場に直結しているという実感がある。ゼロからのスタートだったけど、1年でやれる、と自信もついてきました」と、プログラムエキスパートコース2年の石井邦治さんはいう。事実、DEAのカリキュラムは、1年次にはゲーム制作に関わるすべての分野の基礎を学習、2年次からはプログラムとグラフィックコースに分かれ、技術と感性を磨くシステム。必須授業以外にももっと専門的に深く学びたい人のためのゼミや、業界のトッププロから制作姿勢を学べる特別講義、DEAをバックアップする企業の講演会などが随時、行われている。もちろんマシンや設備も充実、実際の制作現場そのままの環境で学べる。

「課題は多いけど、好きなことだから少しも苦になりません。優秀なライバルが大勢いるからいい刺激になりますね」

スクールでは珍しく入学試験（面接）を実施しているDEAは、学生の意識もレベルも高い。卒業生の90％以上がゲーム業界の最前線で活躍しているという実績が、それを物語っている。ちなみに、出資企業20社への優先入社制度はなし。あくまで、実力で勝負するのが、本当のプロだからである。



▲お話しを伺った石井邦治さん



▲一人ひとりの個性が作品にも表れる

Let's GO 説明会

■日程　本校会場・7/26（日）、8/12（水）、8/24（月）、9/13（日）
地区会場・8/3（月・盛岡）、8/7（金・札幌）、8/19（水・福岡）、8/20（木・大阪）、8/21（金・名古屋）
■時間　本校会場／午後 2 時～
地区会場／午後 1 時～
■参加方法　電話でお申し込み下さい。
■ポイント　パンフレットだけではわからない、学校の教育ポリシー、授業の内容や進め方、就職活動などを具体的に説明。質疑応答の時間もたっぷりあるので、知りたいこと・わからないことが何でも聞ける。また、先輩の作品を企画段階から完成まで、ステップ毎に紹介。ゲームづくりの実際とDEAで学ぶことが、わかりやすく見られる。

SCHOOL DATA 講座

■コース

ゲームクリエイター養成科

●プログラムエキスパートコース（2年制）
C言語をベースにDirect－Xを使用したプログラミング技術を習得。「ネットやろうぜスターターキット」（プレイステーション用プログラム開発ツール）を活用しての制作実習などより実践的な技術教育を行います

●グラフィックデザインコース（2年制）
プロの制作現場で使用されているマシンを駆使して、ゲーム画面に登場するキャラクターや背景といった、すべてのビジュアルの制作能力を身につけ、2D・3DCGの創作能力を養います

●マスターコース（3年次選択・1年制）
プロが開発時に使用しているマシンを活用し、実際にゲームの開発・研究を行っているプロから技術を習得。クオリティの高いプロの開発環境、実務のノウハウ・テクニックを吸収します

■その他

■就職実績
（株）アートディンク・（株）アクアマリン（株）アスキー・（有）アルテピアッツァ（株）エム・エー・シーハミングバードソフト・（株）カプコン・（株）キャメロット（株）クエスト・（株）工画堂スタジオ・（株）スクウェア・（株）スターフィッシュ（株）セガ・エンタープライゼス・（株）タイトー・（株）チュンソフト・（株）ディー・オー・日本クリエイト（株）・（株）日本テレネット・（株）日本ファルコム・（株）ベック・（株）デジタルイースト・（株）マイクロネット・（株）マリオネット（株）メディアエンターテイメント・（株）ライジング・（株）ライトスタッフ　など

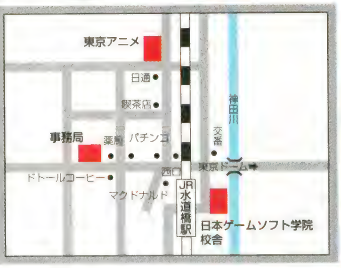
制度＆学費

■学費
ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース（2年制）
グラフィックデザインコース（2年制）
初年度 143 万 5000 円
■制度
●特待生入学制度……入学時、学業優秀かつ将来性のある学生に対して学費の免除を行います。
選考方法：面接・筆記試験・作品提出
免除額：８５万円
●DEA奨学金制度……入学後の学業優秀な学生に対し、よりよい教育を施す一助として、奨学金を給付します。
●学生会館・アパート紹介提携制度
●学生総合補償制度

初心者からプロを養成する、東京アニメーター学院姉妹校

日本ゲームソフト学院

●住所●〒101-0061
東京都千代田区三崎町 3-4-9
（東京校）
●ホームページ●
http://www.tag.co.jp./NIPPONGAME/
●問い合わせ● 03-3261-8211
●交通●ＪＲ総武線・水道橋駅　徒歩１分





サターンとＰＳとゲームボーイではユーザーの年齢や好むソフトに違いがあることはよく知られている。ゲームクリエイターをめざす人なら、「サターンの格闘ゲーム」など、それぞれ作りたいソフトがあることだろう。ここで大事なのは、ゲームの制作はメディアによって開発方法が異なる点だ。例えばパソコン用ゲームの開発なら、Ｗｉｎｄｏｗｓゲームづくりの技術やノウハウがいる。アーケードやコンシューマー用ゲームが希望なら、3Ｄグラフィックスやコンシューマー用ゲーム制作の知識が欠かせない。業界で活躍するためには、就職を希望する会社の内容に合わせて学習する必要があるということである。

東京アニメーター学院と共同制作「開発現場」との距離感はゼロ

こうした点を重視し、カリキュラムとコースの編成を行っているのが、日本ゲームソフト学院だ。講師は現役のゲームデザイナー。制作現場を意識し、チーム制のソフトハウス形式での指導が行われている。

「先生との関係が近く、なんでも質問できる。業界のこともよくわかります」（プログラム科2年・余川豊さん）



◀授業では学生たちからの質問が相次ぐ



▶アニメーションの技術も充分習得した作品

授業は前後期の2期制で、カリキュラムを自分で選ぶことができる。これも学生が目的意識を持ち、意欲的に取り組む姿勢を応援するため。プログラマー志望の余川さんも「知識の幅を広げたい」とサウンドの授業を受講中だ。

「私もパソコンは中学の授業でさわった程度。当校なら初心者でも大丈夫です」（同2年・会美知史さん）

もう一つ、同校の大きな特色は、東京アニメーター学院の姉妹校であることだ。すでに16年の歴史を持つ東京アニメーター学院の学校としての実績が同校にも反映されているということである。また、両校の関係も緊密で1年前期の合同授業のほか、合同での作品づくりにも活かされている。東京アニメーター学院の学生がアニメーション技術をサポートすることで、チーム選択の幅が広がるし、より開発現場に近い作品づくりができるのである。

「東京アニメーターの学生たちと休み時間に話すことも。分野は違ってもプロのクリエイターをめざすという夢は共通。いい刺激になります」（同2年・真辺淳吉さん）

この人たちに聞いてみよう！

プログラム科の３人大いに語る、未来は俺たちがもらった！



▲ゲームデザイナー学部プログラム科２年、余川豊さん（右）、真辺淳吉さん（中）、会美知史さん（左）

プログラム科の３人は、年齢は違うがいい友だちで良きライバル。各人の夢をたずねてみた。「長い間、覚えておいてもらえるゲームがつくりたい。ジャンルは絶対シューティングです」（真辺）「一番好きなゲームは、『女神転生』。メガテンを超えるＲＰＧをめざします」（会美）「マイナーでもいいから、熱狂的ファンがつくゲームがいい。伝説を狙います」（余川）

SCHOOL DATA 講座

■コース

ゲームデザイナー学部　全日制　定員500人

●プランニング科（2年）
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかり、就職に備えます。

●グラフィック科（2年）
各種グラフィックツールの使い方などを学び、2Ｄや3ＤＣＧ、映像作品の制作に取り組みます。

●キャラクター科（2年）
ゲーム制作技術を習得した上でストーリーに合わせたオリジナルキャラクターの設定を考案します。

●プログラム科（2年）
Ｃ言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマゲーム開発やＶｉｓｕａｌＣ＋＋、ＤｉｒｅｃｔＸを学習。

●デジタルサウンド科（2年）
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などＤＴＭのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

●ゲーム開発研究科（1年）
右記学科の卒業生を対象とした学科です。さらに応用力を高めることにより、就職活動を有利にします。

■その他

体験入学・入学相談

■日程
7／11(土)、7／25(土)、8／8(土)、8／22(土)、9／12(土)、9／26(土)
■予約：お電話にてご予約ください。
■時間：午後1時～
■ポイント：あなたの希望する授業を実際に体験することができます。マシンや学校の雰囲気を自分の目で確かめてみませんか？

制度と学費

■学費／
初年度納入・全科とも108万円
2年次納入・全科とも90万円
（ゲーム開発研究科は卒業生のみ対象・61万円）

■制度／
本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と強い勉学意欲を持った者に対し、優先的に入学を許可し、年間24万円の奨学金を給付する奨学金制度あり（返済の義務はなし）。ほか新聞奨学金制度、体験入学・入学相談（別表参照）あり。

業界直結の授業で“通用するプロ”を育成

バンタン電脳情報学院

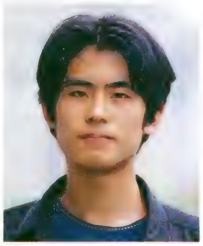
●住所●〒150-0011　東京都渋谷区東 3-32-14
●問い合わせ●☏0120-51-0505
●ホームページ● http://www.lab.vantan.co.jp
●交通●ＪＲ山手線・埼京線、地下鉄日比谷線
恵比寿駅徒歩５分





常に現場を意識したシステムでダントツの業界就職率！

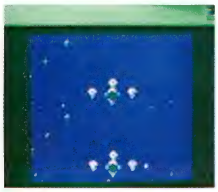
「説明会に参加して講師の先生が現役のクリエイターの方々だということを知ってこの学校を選びました。その方が業界の情報も聞けるかな、と思って。実際に入ってみても先生たちはゲーム業界ですでに活躍していますからたくさんの活きた話が聞けるんです」こう話してくれたのはバンタン電脳情報学院ゲームプログラムコースに在籍の竹石亮君(19)。彼の言葉通り、講師は現役のクリエイター、徹底した現場主義、業界の動きに迅速に対応したカリキュラムの構成等、ゲーム業界に優秀な人材を送り出すための環境はこれでもかというほど。これは本学院内にあるソフトハウス「電脳工場」の力が大きく関わり、これがもととなり、企業100社以上とのコネクション、業界とのパイプライン、実践教育のためのナビゲーションが可能となるのだ。



▶お話を伺った竹石君。「毎日試行錯誤ですが、それも楽しいです」

一方、マシン環境も今年度から新たにSGI社のO2やPentiumⅡを積極的に導入。また、竹石君が在籍するゲームプログラムコースの授業では昨年度からDirectXも取り入れ、機材の充実を図っている。これも年々ゲーム業界で「できて当たり前」のレベルがより高くなってきていることにいち早く対応した結果だ。また、本学院は就職に関しても力を入れている。「昨年の秋ぐらいから就職指導は始まっていて、同時に提出する作品も制作しています」（竹石君）と言うように、作品制作の指導と並行しての就職指導はガイダンスにはじまり、活動内容や試験対策、個人面談やカウンセリングまできめ細かく指導を行っている。また、1年次の冬には企業60社以上を招き、学内企業説明会を開催。学生の指導のみならず、企業間とのパイプラインにも力を注いでいる。ちなみに昨年度の就職実績は80%以上、希望職への就職率は96%。本学院の努力が見られる結果だ。

最後に竹石君のこれからの意気込みを聞いた。「小さい頃から自分でノートに桝目を書いてゲームを創っていました。これからは仲間といい競争をしながら最終的には永続性の高いゲームを創りたいですね」





◀竹石君の作品。作品創りにも余念がない

Let's GO 説明会

■体験入学、地方ガイダンス、セミナー日程・時間
7/12 土浦・新潟ガイダンス
7/19 広島ガイダンス、体験入学（東京）
7/20 福岡ガイダンス、模擬試験（東京）
7/22 郡山・長野ガイダンス
7/23 宇都宮・高崎ガイダンス
7/24 静岡ガイダンス
7/25 名古屋ガイダンス
7/26 札幌・大阪ガイダンス
7/28 盛岡ガイダンス
7/29 仙台ガイダンス
8/1・2・8・9・15・16 サマーセミナー（東京）
※時間はお問合せください
■ 予約　お電話にて御予約ください
■ 内容
・地方ガイダンス…バンタン電脳情報学院に関するあらゆる質問、疑問にお応えします。
・サマーセミナー… 2 日間に渡って実際の授業を体験できます。講師はもちろん現役のゲームクリエイター達。業界の「真実」を体験して下さい。
・入学模擬試験…バンタンの入学模擬試験です。成績優秀者には特典有。

SCHOOL DATA 講座

■コース

ゲームスタジオ

●ゲームデザインコース(2年)
●ゲームシナリオ&ライターコース(2年)
●ゲームグラフィックコース(2年)
●ゲームプログラムコース(2年)
●ゲームサウンドコース(2年)
●ゲーム開発研究コース(4年)
※このほかにデジタルプロダクトスタジオもあります。

■その他

就職実績

■ゲーム開発就職率96%!!

バンタンの就職率は80%以上。しかも就職した96%の人達がゲーム業界の希望職種(プログラマー、グラフィックデザイナー、企画等)に就職している。この実績はまさにダントツ。学生数を増やして就職者数を増やすのではなく、少人数制のきめ細やかな授業によりゲーム開発職への就職率を上げる。それがバンタンの教育方針なのだ。

アイディアファクトリー(株)、(株)アトラス、(株)アートディンク、(株)エス・エヌ・ケイ、(株)ゲームアーツ、(株)ココナッツジャパンエンターテイメント、サン電子(株)、(株)システムサコム、(株)スクウェア、(株)ソニーコンピュータエンタテインメント、(株)タイトー、(株)ナムコ、日本ファルコム(株)、(株)ネクサスインタラークト、(株)パンドラボックス、(株)ヒューマン、(株)ファミリーソフト、(株)フロム・ソフトウェア、(株)メディアエンターテイメント、(株)ワープ　ほか

制度&学費

■制度・学費

2年
入学金／ 24 万円
設備維持費（年）／ 36 万円
授業料／ 88 万円

4年
入学金／ 24 万円
設備維持費（年）／ 26 万円
授業料／ 84 万円

●主な制度
推薦入学制度、特待生制度、新聞奨学生制度、学生会館(寮)

全国ゲームスクールホットライン

スクール選びに迷ったらアクセスしてみよう！

学校名	電話	郵便番号	都道府県 住所	コメント／他地域展開
札幌テクノパーク専門学校	011-807-6400	004-0015	北海道 札幌市厚別区下野幌 テクノパーク 1-1-12	ゲームクリエイターコース、ゲームソフトコース、ゲームプロデュースコースの 3 コースを開設。7 月 30 日に、エニックス、ハドソンから講師を迎えゲーム業界セミナー開催。
北海道ハイテクノロジー専門学校	0120-12-8119	061-1396	北海道 恵庭市恵み野北 2-12-1	ゲームプログラミングやマルチメディア技術（CG・音楽・映像・画像編集等）、インターネットにおけるホームページ作成や電子メールなどの技術に対応できる人材を養成。
北海道早稲田情報科学専門学校	0123-37-3311	061-1373	北海道 恵庭市恵み野西 5-10-6	入学生全員に最新ノート型パソコンを無料配付！コンピュータグラフィックス学科のゲームアニメコースや他のコースでも体験入学を実施中。入学案内を無料配付中。
稚内北星学園短期大学	0162-32-7511	097-0013	北海道 稚内市若葉台 2290-28	インターネットの使用が 24 時間自由にできる環境。ネットワーク対戦も思う存分楽しめる。Java 言語を始めとする最新技術も徹底して教育する。
専門学校デジタルアーツ仙台	0120-329080	980-0014	宮城県 仙台市青葉区本町 2-11-10	INDY も MIDI も MAC も 1 人 1 台。さらにサウンドレコーディングスタジオやライブシアター、インターネットルームなどプロユースを超える最先端の設備を整えている。
東北電子計算機専門学校	022-224-6501	980-0013	宮城県 仙台市青葉区花京院 1-3-1	日本初の「認定 CG 教育校」来春新設の CG クリエイター科やゲームソフトエンジニア科、コンピュータミュージック科など 9 学科を擁するマルチメディアコースが有る。
宇都宮デザイン電子専門学校	028-662-4567	321-0904	栃木県 宇都宮市陽東 1-9-15	2 年・3 年選択制のマルチメディア、コンピュータグラフィックスコース。各自、インターネットホームページ・メールアドレス所持。インターネット完備。URL（http://www.de-c.ac.jp）
宇都宮ビジネス電子専門学校	028-635-3211	320-0867	栃木県 宇都宮市大寛 1-1	クリエイタ御用達ソフト「ディレクター」・「イラストレーター」・「フォトショップ」・「プレミア」などを使いこなし、CG 技法アニメーション技法からゲームの制作、さらにホームページデザインも学習します。
国際情報ビジネス専門学校	028-622-8110	320-0811	栃木県 宇都宮市大通り 1-2-5	発想法などの本校独自の授業からゲーム企画を学び、3DCG を基礎から実践的利用法までマスターします。（株）ヒューマンとカリキュラムを提携。http://www.tbc-unet-ocn.ne.jp
国際テクニカルデザイン専門学校	0120-28-3223	323-0821	栃木県 小山市三峯 1-10-21	2 年制のマルチメディア学科に、あらゆる分野に対応する 4 つのコース（ゲームクリエイター、デジタルサウンド、デジタル映像、3 D キャラクター）を設置。
ハイテック学院専門学校	0282-27-8383	328-0012	栃木県 栃木市平柳町 2-1	情報クリエイト科（ゲームクリエイターコース）：ゲーム開発に必要な CG、サウンド、プログラミング技法等を学び、在学中のゲームソフト制作を通じて実践力を身につけます。
太田情報商科専門学校	0120-168109	373-0812	群馬県 太田市東長岡町 1361	ゲームクリエイタコース専用ルームには、モーションキャプチャシステム、代表的な CG ソフトであるソフトイマージュ等が充実。遠距離の人には家賃支援（月々 2 万円迄）制度があります。
中央会計ビジネス専門学校	0120-04-0066	373-0026	群馬県太田市東本町 41-1	ゲームクリエイターコースを H 11 年度より新設。SF・SS・PS 等のソフトメーカーと教育技術提携校。夢を実現するチャンス！夏休み一日体験入学に参加しよう！！
中央情報経理専門学校	0120-04-0066	371-0844	群馬県 前橋市古市町 1-49-4	業界屈指の技術基盤を誇るゲームソフトメーカー「I' MAX」と教育技術提携。制作の基礎となる表現力や企画、CG、サウンド等を学びゲーム業界を目指す君を完全サポート。
東日本電子・商科専門学校	0120-031038	379-2184	群馬県 前橋市小屋原町 1098-1	マルチメディア学科では 2 次元。3 次元 CG、CG アニメーション、ゲームプログラミング、ホームページ制作技術を実践的な実習を中心に習得。 http://www.yamasaki.ac.jp/
水戸電子専門学校	029-221-8738	310-0812	茨城県 水戸市浜田 2-11-20	大学・短大併修・マルチメディア・インターネット・ゲーム・グラフィック・CAD 設計・公務員・医療情報ープロフェッショナル教育の総合学園としてつねに最先端教育を展開。
中央情報専門学校	048-474-6651	352-0001	埼玉県 新座市東北 2-33-10	1 年制のゲームソフト制作科と 2 年制のマルチメディア制作科があり、1 年制ではゲーム制作の基礎を、2 年制ではゲームのみならずマルチメディア分野へ活かす技術を修得する。
東都コンピュータ専門学校	0120-710108	331-0853	埼玉県 大宮市上小町 1450－3	埼玉県内においての就職実績も非常に高く、夢を実現するにはもってこいの学校です。個別指導によりきめ細やかな教育体制をとっており、高等学校からの信頼も高い。
明生情報ビジネス専門学校	047-341-5888	270-0034	千葉県 松戸市新松戸 4-2-1	情報システムの技術者として必要な基礎知識を習得した上で、ゲームアミューズメント分野でのスペシャリストを養成します。
アイマックスアカデミー	03-3737-2226	144-0051	東京都 大田区西蒲田 7-4-4 小山第 2 ビル	現役ゲームクリエイターと同じ機材とソフトを使用。PS、SS の両方の技術を身につけることができます。学校見学は随時 OK。都合のよい日を電話にて予約してください。
アクト情報ビジネス専門学校	03-3810-1414	114-0013	東京都 北区東田端 1-4-4	ゲームソフト、ビジネスソフト、CG クリエータ、DTP クリエータなどの専門コースを設置し、充実した設備環境と親身の指導で、マルチメディアのスペシャリストを育成。http://www.act.ac.jp
アミューズメントメディア総合学院	0120-41-4600	150-0011	東京都 渋谷区東 2-29-8	ゲームクリエイター科を初めとした 7 つの本科と 11 の夜間専科のアミューズメント総合スクール。在学中にゲームの現場を体験するなど、現場実践を貫いたカリキュラムが特徴。 東京校 大阪校
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	03-3829-0867	130-0012	東京都 墨田区太平 2-5-7 学院本部	教材選択コース、本科充実コース等 6 つのコースが選択可能 半年～3 年 ゲームプログラマー、ゲーム企画、CG デザイナーの各専科 体験入学第 2・4 土曜日開催 申込受付中
コナミコンピュータエンターテイメントスクール（KCE スクール）	03-3224-0573（代）	106-0032	東京都 港区六本木 1-4-30	プロのクリエイター養成のためコナミが開校したスクール。初心者から教育。第一線の現役クリエイターから直接指導を受け、卒業後は各地のコナミの開発会社に無試験で入社。 東京予備校 神戸予備校 東京本校 神戸本校 札幌校 東京校 六本木校 新宿校 恵比寿校 横浜校 名古屋校 大阪校 神戸校
千代田工科芸術専門学校	0120-252-252	110-0004	東京都 台東区下谷 1-5-30	ゲームのすべてが学べる学科としてゲームアミューズメント科を設置。ゲームデザイン、ゲームキャラクター、ゲームプログラムの各コースでクリエーターを養成。http ：//www.chiyoda-gakuen.ac.jp
デジタルエンタテインメントアカデミー	03-5330-2870	169-0074	東京都 新宿区北新宿 1-5-2 佐藤ビル	ゲームクリエイター養成科。ゲームメーカー 17 社から出資を受け設立。制作現場で必要なノウハウを経験者が指導。常に業界のニーズに合う、真の開発者を育成。7/26 説明会。
デジタルクリエイターカレッジWAO！	03-5381-1016	160-0023	東京都 新宿区西新宿１－２１－１ 明宝ビル１Ｆ	ＡｌｉａｓやＳｏｆｔｉｍａｇｅ等のハイエンドソフトの習得と同時に、シナリオやデッサン等アナログ実力をつける独自のカリキュラム。本気でクリエイターを目指す人向きの学校です。
デジタル東京専門学校	0120-106-499	194-0013	東京都 町田市原町田 5-10-16 アドミッションオフィス	本格的デジタル工房設置により、ゲームクリエイト、CG クリエイト等の技術習得のための教育に力を入れる。7 学科設置。小田急・JR 横浜線町田駅より徒歩 5
デジタルハリウッド The Multimedia School	03-5281-9221	101-0062	東京都 千代田区神田駿河台 2-3 DH2001Bldg	プロ育成の実績で、数多くの卒業生をゲーム業界に輩出。半年で 3DCG を学ぶ総合 Pro コース。1 年制の本科では 3DCG とプログラミングの両方を習得するコースもあります。体験教室開催中（要問い合わせ） 東京校 大阪校 横浜校 U.S.A 校（サンタモニカ）
デジタルメディアスクール「シリコンハリウッド゛学園」	0120-712-152	105-0001	東京都 港区虎ノ門 1-16-4 アーバン虎ノ門ビル 2F	ゲームコースでは企画からシナリオ、プログラミング、CG 制作までマスターできる。昼・夜、1 年・半年コースあり。Alias 短期コースも受付中。無料体験は 7/9（木）、7/11（土）、7/18（土）。
東映アニメーション研究所	0120-108-515	101-0062	東京都 千代田区神田駿河台 1-2-5 駿河台ビル	ゲームアニメーター学科 2 年制。ゲームキャラクター、ゲームアニメーター、ゲームアートデザイナー、プランニンング＆ディレクターの 4 専攻。業界のプロが直接指導、企業プロジェクト参加で実践力養成。
東京アニメーター学院	03-5276-1511	101-0061	東京都 千代田区三崎町 3-4-9	本学院のゲームデザイン科では、5～6 人のチームを組んでシュミレーションゲーム、RPG、3D アニメーションなど、現場と同じようにゲームソフト開発を行っている。
東京科学情報ビジネス専門学校	0120-492-241	190-0012	東京都 立川市曙町 1-13-13	2 年制のマルチメディアビジネス科にゲームクリエイターコース。体験入学ではマルチメディア実習を行います。体験入学日程（7/5・12・19・20・26・27・28・29・30）

東京科学電子工業専門学校	0120-353-178	110-0005	東京都 台東区上野 7-7-4	コンピュータで夢を描く感性あふれる CG エンジニアをめざすコンピュータグラフィックス科。マルチメディア社会の最先端で活躍できる人材を育成するマルチメディア科を設置。
東京ゲームデザイナー学院	03-3370-2720	151-0053	東京都 渋谷区代々木 3-57-6	ゲームデザイナー、ゲームアーティスト、ゲーム企画・シナリオライター、サウンドクリエイター、3D&モーションキャプチャーなど 9 養成講座。実践教育を基本理念とする。 東京校　横浜校　大宮校　大阪ゲームデザイナー学院　名古屋ゲームデザイナー学院
東京工学院専門学校	0120-634-200	184-8543	東京都 小金井市前原町 5-1-29	企画・シナリオ制作・プログラム基礎・デザイン・CG・オーサリング・サウンド編集・ネットワークプログラミングまでプロとして業界で“つかえる”人材を育てます。
東京工業専門学校	0120-428-005	150-0031	東京都 渋谷区桜丘町 24-5	時代に応えるために大学が創った専門学校　個性の伸展による人間教育　CG、ゲーム、イベント等のアミューズメントの分野で活躍できる才能、センスを引き出し育てる教育。　http://www.tokyo-kgo.ac.jp./
学校法人東京コミュニケーションアート専門学校	0120-532-303	134-0088	東京都 江戸川区西葛西 6-29-9	在学中に市販のゲームソフトに制作参加、また業界に向けた展示会も開催。業界研修制度で高就職。ゲームクリエーター科（3 年制）、CG アニメーター科（2 年制）。　大阪校　福岡校
東京コンピュータ専門学校	0120-033-227	161-0033	東京都 新宿区下落合 1-1-8	1 人 1 台の実習機、小人数制での実践教育が目玉。ゲームクリエイティブ（声優専攻も含む）、コンピュータグラフィックス、音楽マルチメディアの分野では現役プロ講師が指導。
東京情報ビジネス専門学校	0120-428-006	150-0031	東京都 渋谷区桜丘町 24-10	時代に応えるために大学が創った専門学校　個性の伸展による人間教育　クリエイターとして時代の先端で活躍できる才能、センスを引き出して育てる人間教育。http://www.tokyo-jho.ac.jp./
東京テクニカルカレッジ	042-574-8881	186-0002	東京都 国立市東 1-15-5	基礎から本格的に学べる 2 年制。プレステや実習機を 1 人 1 台使用した実践的な教育が特徴。ゲーム業界では多くの先輩達が活躍中。毎年、東京ゲームショウにも出展。
東京デザイナー学院	0120-62-6006	101-0062	東京都 千代田区神田駿河台 2-11	産学共同プロジェクト「ERP 原宿研究所」により、ゲーム・CG・映像業界のプロと一緒に、実際に市場で販売されるゲームソフトやビデオクリップなどの制作に取り組める。大阪デザイナー専門学校　東京デザイナー学院名古屋校　九州デザイナー学院　札幌デザイナー学院　神戸デザイナー学院
東京デザイン専門学校	03-3497-0701	151-0051	東京都 渋谷区千駄ケ谷 3-62-8	◎マルチメディアデザイン科（3 年制）・コンピュータグラフィックス科（2 年制）。インタラクティブなコンテンツ制作をビジュアル中心に展開。体験デイ実施。（詳細 Tel）
東京ネットウエイブ	0120-65-6226	151-0051	東京都 渋谷区千駄ケ谷 1-8-17	ゲーム・CG・アニメ・インターネット・DTP・DTM など全 9 専攻のデジタル総合学園。1人1 台の環境と ID 授与。産学共同で就職も安心。http://www.tnw.ac.jp
東京ビジュアルアーツ	0120-64-6006	102-0081	東京都 千代田区四番町 11	産学共同プロジェクト「ERP 原宿研究所」により、ゲーム・CG・映像業界のプロと一緒に、実際に市場で販売されるゲームソフトやビデオクリップなどの制作に取り組める。 ビジュアルアーツ専門学校　大阪名古屋ビジュアルアーツ　九州ビジュアルアーツ
東京マルチメディア専門学校	0120-090-341	169-0073	東京都 新宿区百人町 1-13-16	CG・デジタル映像・ゲームなどの制作を中心としたクリエーター育成の専門学校です。当校には 各業界の制作現場と同じ環境を学校内に取り入れた、デジタル工房を設置しました。
東京ミュージック＆メディアアーツ尚美	0120-039881	113-0033	東京都 文京区本郷 4-15-9	ゲームクリエイター学科ではゲームのプログラム、企画、グラフィック、サウンドを作りたい人向けにソニーのプレステ用ツールを使ってゲーム開発の初歩から上級まで学べます。
東放学園専門学校	0120-343-261	168-0063	東京都 杉並区和泉 2-4-1	人間の心理や物語の法則を学び、ゲームシナリオを創る「デジタル文芸科」。デザイン、CG の「デジタルアニメーション科」。両科合同での作品制作も実施する。
専門学校　中野スクールオブビジネス	0120-684-684	180-0003	東京都　武蔵野市吉祥寺南町 2-4-1	ゲームＣＧ＆アニメーション専攻（3 年）では、C 言語の基礎からゲームプログラミングの実践的な授業を行い、楽しみながら、ゲームクリエイターへの道を歩むことができます。
日本ゲームソフト学院	03-3261-8211	101-0061	東京都 千代田区三崎町 3-4-9	即戦力となる人材を育成。1 クラスをさらに 5 〜 6 人のチームに編成、ソフトハウス的実践授業。プランニング科、グラフィック科、プログラム科、キャラクター科、デジタルサウンド科（2 年）
日本工学院専門学校	0120-123-351	144-8655	東京都 大田区西蒲田 5-23-22	マルチメディア科（ゲームソフト／CG／デジタルクリエイターコース）、マルチメディアアート科、コンピュータミュージック科設置。マルチメディアラボ完備。　八王子校　北海道校
日本工学院八王子専門学校	0120-444-700	192-8570	東京都 八王子市片倉町 1404-1	マルチメディア科（ゲームソフト／CG／デジタルクリエイターコース）、アニメーション科（新設）ゲーム音楽制作のためのコンピュータミュージック科等設置。マルチメディアラボ完備。蒲田校　北海道校
日本コンピュータデザイン専門学校	03-3359-3531	160-0015	東京都 新宿区大京町 31-24	2 年制。SE ゲームソフト学科・CG デザイン学科。自分の受けたい授業が選べます。少人数で家庭的な雰囲気の中で、高度情報化マルチメディア社会を担う力をつけよう。
日本情報ビジネス専門学校	0120-32-9081	171-0021	東京都 豊島区西池袋 2-38-8	1 クラス 20 〜 30 名の少人数指導の下、INDY・PowerMac・Windows マシン・MIDI システムなどのハイエンドマシンを使用し、ハイレベルなゲームクリエーターを育成。
専門学校　日本スクールオブビジネス	03-5378-5081（代）	166-8567	東京都 杉並区高円寺南 5-32-10	マルチメディアビジネス学科（ゲームクリエイターコース・2 年制）では企画からプログラミングまで、ゲーム作成すべての工程について学んでいけます。体験入学実施中。
専門学校　日本スクールオブビジネス 21	03-3624-5444（代）	130-8565	東京都 墨田区錦糸 1-2-1	マルチメディアビジネス学科（ゲームクリエイターコース・2 年制）では、ゲームを作るためのツールを使いこなすだけでなく、新発想のゲームを作りだすアーティストを育成。
日本電子専門学校	0120-00-9691	169-8522	東京都 新宿区百人町 1-25	コンピュータアミューズメント、マルチメディア、コンピュータミュージック、CG、コンピュータデザインなどゲームクリエイターをめざす多彩な学科が設置されている。
PAL ビジネス専門学校	0120-025-980	160-0023	東京都 新宿区西新宿 7-2-13	アミューズメントビジネス科ゲームクリエイターコース：プレイステーションを使ったゲーム制作の基礎からプランニングを学ぶ。他にテーマパーク運営について学ぶコースあり。
バンタンキャリアスクール	0120-004-774	150-0022	東京都 渋谷区恵比寿南 3-1-8-03JU	受講料 8 万円、6 カ月で学べる夜間部、ゲームプログラミング科、ゲームシナリオ科。本格トレーニングコースの昼間部、ゲームクリエイション学科有。　横浜校　お茶ノ水校
バンタン電脳情報学院	0120-51-0505	150-0011	東京都 渋谷区東 3-22-14	現役プロの講師、現場密着型の授業、現場と同レベルの開発環境、職種別のコース養成という体制の下で、基礎力と即戦力をバランスよく習得したクリエイターを育成する。
総合学園ヒューマン・アカデミー	0120-89-1588	169-0075	東京都 新宿区高田馬場 4-4-2	ゲームクリエイター専攻では、ゲーム企画からキャラクターデザイン・プログラミングなど専門知識と幅広い知識習得が可能な魅力あふれるカリキュラム編成。学校見学随時受付。 仙台校　名古屋校　大阪校　神戸校　福岡校
ヒューマンアカデミーコンピュータカレッジ	03-3342-4500	160-0023	東京都 新宿区西新宿 1-13-12 西新宿昭和ビル	CG、DTP、マルチメディアまで多彩な講座をそろえた社会人教育の専門校。無料体験レッスン・講座ガイダンス随時実施。詳細はお電話にてお気軽にお問い合わせください。 名古屋栄本校　大阪駅前本校　福岡本校
ヒューマンクリエイティブスクール	0120-37-9898	180-0001	東京都 武蔵野市吉祥寺北町 1-2-12	開校して 9 年。マルチメディアゲームクリエイター養成歴 NO.1 の信頼と就職実績は抜群！当校でゲーム制作の基礎から実力を身につけるのが夢への近道。99 年 4 月にネットワークゲーム課程を開講。
町田・デザイン専門学校	0427-26-0204	194-0022	東京都 町田市森野 1-26-8	パワーマックは 1 人 1 台使用。デザインの基礎をふまえたうえで、コンテンツの構築を学ぶ。クリエイティヴな能力と自由な発想でマルチメディア時代をリードする人材を育てる。
代々木アニメーション学院	0120-310-042	151-0053	東京都 渋谷区代々木 1-20 ー 3-JG -2	アニメやコミックなどの映像教育では伝統と実績がある。その蓄積された技術とモーション・キャプチャシステムなど最新の機材を使った授業で実力を養成。就職率 99 %以上。 大阪校　名古屋校　福岡校　広島校　仙台校　ひがし校　札幌校　大宮校　沖縄校
早稲田電子専門学校	03-3209-8222	169-0075	東京都 新宿区高田馬場 2-11-10	コンピュータグラフィックス科は一年次後期よりゲームクリエータ、グラフィッククリエータ、アニメーション、CAD オペレータの少人数制ゼミから希望を選択できます。インターネット http://www.wit.ac.jp
神奈川情報文化専門学校	045-324-0198	220-0072	神奈川県 横浜市西区浅間町 2-105-8	当校関連企業の（株）ビジュアル・ラボが「センチメンタルグラフィティデスクトップコレクション」の制作を担当。在校生も参加！。また学生のアイデアがプレステソフトに！

GAMESCHOOL HOT LINE

総合電子専門学校	0427-44-9711	228-0802	神奈川県 相模原市上鶴間 2850-1（町田駅前）	ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント等、多数の卒業生がデジタルエンタテインメントの世界で活躍中。資格、就職の実績校。
横浜デジタルアーツ専門学校（現校名：岩崎ファッション工科専門学校　平成 11 年 4 月変更予定）	0120-205-561	222-0033	神奈川県 横浜市港北区新横浜 2-4-10	マルチメディアスペシャリスト科ゲームソフト開発コース（3 年制）を設置。ゲームの企画・シナリオ・キャラクターデザイン・プログラミングをトータルに豊富な実習を通し学習する。
静岡産業技術専門学校	054-261-8222	420-0822	静岡県　静岡市宮前町 110-11	ゲームクリエイト科（3 年制）は、プロを目指し高度な技術と知識を追求するための学習環境を実現。学生が創り出す作品はすでに各種コンテストで高い評価を得ています。
専門学校静岡電子情報カレッジ	054-281-0221	422-8067	静岡県　静岡市南町 13-5	マルチメディア・テーマ 3 号館が完成！今年度からゲームエンターテイメント科がスタートします！　君も最新鋭の Mac&ソフトで思う存分ゲームをクリエイトしよう！
沼津情報専門学校	0559-24-1551	410-0053	静岡県　沼津市寿町 2-1	○マルチメディア科ゲームクリエイターコース　　シナリオの作成から、キャラクタ、MIDI、そしてプログラミングまでトータル的に学習し、世界に通用するゲームクリエイターを育成します。
専門学校ルネサンス・アカデミーオブデザイン	0120-480-840	430-0943	静岡県　浜松市北田町 130-12	ゲームソフトの企画からシナリオ、画面デザイン、プログラミングまでを幅広く学習。プロと同じハイエンドマシンを使用し、ゲームとアニメの総合的な技術を身に付けます。
コンピュータ総合学園ＨＡＬ 名古屋	052-551-1001	450-0003	愛知県　名古屋市中村区名駅南 1-28-14	世界初”任天堂“と教育提携。PowerMac、Indy、DOS/V 他、「任天堂ゲーム開発マシン＝GPC」「プレイステーション〈ネットやろうぜ〉スタータキット」を完備。ゲーム業界のプロがスペシャルゼミを実施。
トライデントスクールオブインフォメーションテクノロジー	052-581-0581	450-0002	愛知県　名古屋市中村区名駅 3-24-15	ゲームサイエンス学科は、ゲームクリエイターへの近道。SS と PS の開発ツール、3DCG 制作では SGI などの実践的実習環境でゲーム制作の先端技術を身につけます。
名古屋工学院専門学校	052-681-1311	456-0031	愛知県　名古屋市熱田区神宮 4-7-21	マルチメディア科（4 年制）では、キャラクターデザイン・プログラミング・サウンドを基本としたゲーム制作技術を学びます。O2 や Macintosh 等最新の環境で技術を身につけます。
上田情報ビジネス専門学校	0268-22-0255	386-0012	長野県　上田市中央 3-7-5	情報処理科のゲームクリエイターコースは、生徒の感性を大切にし、魅力あるゲームをプロデュースできるよう、ゲームの企画、デザイン、サウンド等を学びます。
国際情報専門学校　長野平青学園	026-224-8383	380-0913	長野県　長野市大字川合新田字古屋敷北 3222-41	2 年制の CG/ゲームソフトコース、デジタル出版コース。マルチメディアを駆使し、無限の空間に自分の夢をクリエイトしよう。
信越電子ビジネス専門学校	026-235-1118	380-0821	長野県　長野市鶴賀鍋屋田 1381-3	マルチメディアコースは文部省認可 CG-ARTS 協会「CG 教育校」に認定。3CG、オーサリング技術、VB、C なども学び、プロデューサ、ディレクター、クリエイターを養成する。
長岡コンピュータカレッジ	0258-37-2033	940-0064	新潟県　長岡市殿町 1-1-1	新時代「マルチメディア」は社会を動かす大きなエネルギー。その中の重要なキーワードが「ゲーム」！　長岡コンピュータカレッジは君達を新時代の主役に育てるところです。
新潟会計ビジネス専門学校	025-244-8010	950-0901	新潟県　新潟市弁天 2-4-21	ゲーム・アニメーションクリエーターコースでは、ゲームの企画から CG・動画・アニメーション、音楽、シナリオなど、幅広いテクニックを実習中心に学んでいきます。
新潟コンピュータ専門学校	025-241-1123	950-0916	新潟県　新潟市米山 3-1-53	ゲーム制作の基本から応用までを幅広く学習。ただのゲームを作るのではない創造性豊かな、独創性のあるゲームクリエイター、デザイナー、プランナーを養成。
新潟情報ビジネス専門学校	0120-72-1060	950-0084	新潟県　新潟市明石 1-3-5	『ブラックプレイステーション』を用いた、プレイステーション用のゲーム開発環境を整備しました。プレイステーション用ゲームのプロのクリエーターを目指そう！！
新潟デザイン専門学校	025-245-3381	950-0916	新潟県　新潟市米山 3-1-54	ゲームソフト制作において、アイデアを生み出す力は重要です。当校では総合的にデザイン知識を学ぶことによりその能力を高め各分野におけるクリエーターを目指します。
金沢情報ビジネス専門学校	0120-000-628	920-0862	石川県　金沢市芳斉 2-5-26	マルチメディア学科（2 年制）に、ゲームクリエイト、CG テクニカルネットワークマスターの 3 コースを設定し、楽しく学び真の実力がつきます。就職率 100 ％がその明です。
専門学校日本ビジネススクール金沢	076-222-0380	920-0902	石川県　金沢市尾張町 1-2-8 事務局入学係	ゲーム開発の全てを学びます。又ゲーム開発を通して、CG クリエータ、プログラマーとしての知識と技能を身に付けるとともに、数多くの検定資格を目指し、就職に備えます。
神戸電子専門学校	078-242-0014	650-0002	兵庫県　神戸市中央区北野町 1-1-8	本校は、ゲーム・CG・サウンド・ソフト等の 7 ジャンルを網羅したコンピュータ総合学園ですから、映像・音楽などゲーム作りに欠かせない最新機器をフル装備しております。
京都科学技術専門学校	075-371-4040	600-8236	京都府　京都市下京区堀川通塩小路下ル	本校の「情報システム学科」では、コンピュータの基礎知識から応用までを習得したうえで、ゲーム作成に必要な知識と技術を習得出来ます。その他映像音響学科等全 12 学科設置。
京都コンピュータ学院京都駅前校	075-722-8686	606-8225	京都府　京都市左京区百万遍上ル　入学事務室	わが国最初のコンピュータ専門学校。1998 年よりゲームプログラマを養成するゲーム開発科を開設。ゲーム業界で活躍する卒業生の協力による産学共同の学科として注目されている。
ECC コンピュータ専門学校	0120-000-544	530-0015	大阪府　大阪市北区中崎西 2-3-35	3DCG 制作実習環境を 98 年拡充決定！［Win/NT］ゲームクリエイターコース・CG デザイナーコースなど短期プロ養成コース（2 年制）98 年度生募集中！
大阪コミュニケーションアート専門学校	0120-121-807	550-0013	大阪府　大阪市西区新町 1-18-22	ゲーム企画、プログラム、シナリオ、キャラクターデザイン・ゲーム音楽制作等、創造力とテクニックを修得し就職に結びつけます。研修や課題制作でプロと出会うチャンスも多数。 東京コミュニケーションアート専門学校福岡コミュニケーションアート専門学校
大阪コンピュータ専門学校	06-314-0261	530-0052	大阪府　大阪市北区南扇町 3-16 西沢学園内	専門学校初のシリコングラフィックス社の Onyx、O2 等の最新設備を導入し、Alias パワーアニメーターを用い、真のゲームクリエーターを育成します。
大阪デザイナー専門学校	0120-59-2299	530-0003	大阪府　大阪市北区堂島 2-3-20	ゲームのビジュアル表現を担当するゲームデザインコース・ゲームを企画創造するゲームプランコースなどキャラクターから 3DCG アニメ制作まで幅広いクリエイターを育成。東京デザイナー学院 東京デザイナー学院名古屋校　九州デザイナー学院　札幌デザイナー学院　神戸デザイナー学院
職業訓練法人 大阪ヒューマン・アカデミー	0120-06-8601	542-0081	大阪府　大阪市中央区南船場 1-17-10	ゲーム、CG、マルチメディアからデザイン、ビジネス、マスコミ、ファッションまで多彩な学科を揃えた総合学園。学校説明会は毎日実施。詳細はお電話にてお問い合わせ下さい。
近畿コンピュータ電子専門学校	0722-65-6666	593-8326	大阪府　堺市鳳西町 3-712-1	本校では、特にビジュアルに重点を置いて教育を行い、ゲームだけではなく、TV や映画に通用するクオリティの高い作品を作成するクリエイターの育成を行っております。
コンピュータ総合学園ＨＡＬ 大阪	06-452-1100	531-0076	大阪府　大阪市北区大淀中 1-10-3	世界初“任天堂”と教育提携。Power Mac、Indy、DOS/V 他、「任天堂ゲーム開発マシン＝GPC」「プレイステーション〈ネットやろうぜ〉スタータキット」を完備。ゲーム業界のプロがスペシャルゼミを実施。
日本コンピュータ専門学校	06-327-6391	533-0011	大阪府　大阪市東淀川区大桐 2-6-6	マルチメディア科ゲームクリエイトコースで総合的にゲーム制作を学習。実習を中心としたカリキュラムで、システム開発から CG、デジタルサウンドまで幅広く学びます。
日本理工情報専門学校	06-329-6553	533-0015	大阪府　大阪市東淀川区大隈 1-1-25	ゲーム関連学科：マルチメディア科（3 年制）、情報システム科（2 年制）。シリコングラフィックス O2、デジタルレコーディングコンソールなど、デジタルラボで実践教育。
ビスタキャリアスクール	0120-571-801	530-0013	大阪府　大阪市北区茶屋町 2-19　林豊本社ビル 4F	昼間部、1 年制・2 年制。ゲーム、アニメ、イラスト、CG デザイン科。操作・制作中心の授業で MAC ～ワークステーションまで幅広く学びます。体験入学会 7/26（日）・27（月）（13：00 ～〈要予約〉
早稲田電子専門学校福岡校	092-522-3970	810-0014	福岡県　福岡市中央区平尾 1-7-1	ゲームアニメ、オーディオビジュアル、アミューズメントロボット、マルチメディア出版編集などのコース。ホームページは、http：//www2.alpha-web.or.jp/wit-fuk
コア学園　唐津コンピュータ専門学校	0955-77-1771	847-0021	佐賀県　唐津市松南町 94-1	マルチメディアワールドへようこそ！ Windows95、マルチメディア、インターネットなどの最新技術を先取りし、自分に合ったコースが選択できます。
熊本電子ビジネス専門学校	096-362-5656	862-0976	熊本県　熊本市九品寺 2-2-38	マルチメディアクリエイター科では音楽を含めたコンピュータグラフィックス、ゲームソフト等の制作を行う知的クリエイターを育成します。

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!!! ゲーム会社に大量入社!!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

藤木　亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先／セガ・エンタープライゼス
職種／グラフィッカー

浅尾　祥正
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／グラフィッカー

永井　康章
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトラス
職種／プログラマー

矢端　賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

津嘉山　あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先／日本ファルコム
職種／グラフィッカー

中沢　厚志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／F&C
職種／プログラマー

小池　幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／日本テレネット
職種／プログラマー

川西　大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

斉藤　利一
企画・シナリオライター科1年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／企画シナリオライター

笠原　直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

浅井　恵一
企画シナリオ2年制
就職先／ベック
職種／グラフィッカー

真本　英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

井口　ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロデュース
職種／プログラマー

江上　清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネメシス
職種／プログラマー

遠藤　聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー

大瑆　美智子
CGクリエイター科2年制
就職先／インターリミテッドロジック
職種／グラフィッカー

大塚　裕美
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

粟生　由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／グラフィッカー

輿水　真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

小滝　卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルファ
職種／プログラマー

坂本　篩郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先／セレン
職種／サウンドクリエイター

高野　嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／プログラマー

原田　剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先／セブン
職種／開発

S・F
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ベック
職種／企画シナリオライター

篠口　直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ベック
職種／プログラマー

平沼　靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ズーム
職種／プログラマー

福田　正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

三浦　沙織
CGクリエイター科2年制
就職先／ビッツラボラトリー
職種／グラフィッカー

山崎　晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネバーランドカンパニー
職種／プログラマー

山村　一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライジング
職種／プログラマー

五十畑　昌
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスコンピュータ
職種／プログラマー

高橋　晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

高橋　啓人
ゲームデザイナー科1年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

三戸　隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サクセス
職種／プログラマー

杉野　仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ビジュアルアーツ
職種／グラフィッカー

小田　一行
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シーラボ
職種／企画シナリオライター

木村　憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーアイ
職種／プログラマー

与沢　宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ジーベック
職種／グラフィッカー

西巻　直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ココナッツジャパンエンターテイメント
職種／プログラマー

伊藤　豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

飯田　耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タムソフト
職種／プログラマー

藤本　誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

金井　敦和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

田尾　典利
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アイディアファクトリー
職種／企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／プログラマー

吉田　将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトリエドゥーブル
職種／プログラマー

若狭　貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスタジオ
職種／プログラマー

花岡　純
ゲームデザイナー科1年制
就職先／日本コンピュータアーツ
職種／プログラマー

宮本　太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アーマット
職種／プログラマー

宮内　誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ナウプロダクション
職種／プログラマー

阿部　雄仁
企画・シナリオライター科2年制
就職先／グラフィックリサーチ
職種／企画シナリオ

小幡　展弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アクワイア
職種／プログラマー

大塚　孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エレクトロニクスアプリケーション
職種／プログラマー

小野　美津樹
ゲームデザイナー科3年制
就職先／ティー・ツィー
職種／プログラマー

中村　涼子
CGクリエイター科1年制
就職先／アイボリー
職種／グラフィッカー

花下　和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

山西　慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先／バーテックス
職種／プログラマー

鈴木　卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シーラボ
職種／プログラマー

安瀬　聖
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ネクスティック
職種／サウンドクリエイター

三浦　裕大
サウンドクリエイター科1年制
就職先／童
職種／サウンドクリエイター

木下　博史
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ミント
職種／サウンドクリエイター

末岡　靖彦
サウンドクリエイター科1年制
就職先／メガス・エンターテインメント・ステーション
職種／サウンドクリエイター

小林　直樹
ゲームデザイナー科1年制
就職先／シー・ピー・ブレイン
職種／プログラマー

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制 (月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00 このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

◆スペシャル版◆ 大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- ●全日制2年コース/月曜日〜金曜日 AM10:00〜PM4:00
- ●開講日/1999年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付/本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 安瀬 聖さん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！ お問い合わせ 03-3379-3630（YAG■のローン係）

（社）日本映画テレビ技術協会員．（財）日本視聴覚教育協会員．（社）日本漫画家協会員． 日本映画録音協会員． 日本映画照明協会員． 日本映画撮影監督協会員

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院

平成11年4月生募集中

良くて安いメディア芸術教育

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

見学随時
事前にTELを

大阪校 名古屋校 福岡校

10周年

65万円入学

しかも

祝金 15万円を贈呈

さらに
2年次は40万円で進級できます

年間学費65万円でご入学できます。

入学祝金贈呈
おかげさまで名古屋校・福岡校も10才をむかえました。あわせて大阪校は満10年。この三校の設置学科へは
65万円でご入学できます。
さらに今ご出願になると祝金15万円がYAG育英会より贈られます。



設置学科

アニメ・映像学部
- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- SFX監督コース科（2年）
- ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

出版学部
- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ヒットメイク・プロデューサー科（1年）

CG学部
- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- デジタル映像エキスパート科（2年）

- 声優タレント科（1年）
- ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）
- ライト照明デザイナー科（2年）
- メディア芸術総合学科（3年）

マズ見て聞く、それからでも遅くない

無料 1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ

ピシャリ
キャリスマップ
CARISMAP
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」 無料

ハガキでのお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-JG-6 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円 特育生36万円 支給！

専用寮・格安居住！

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

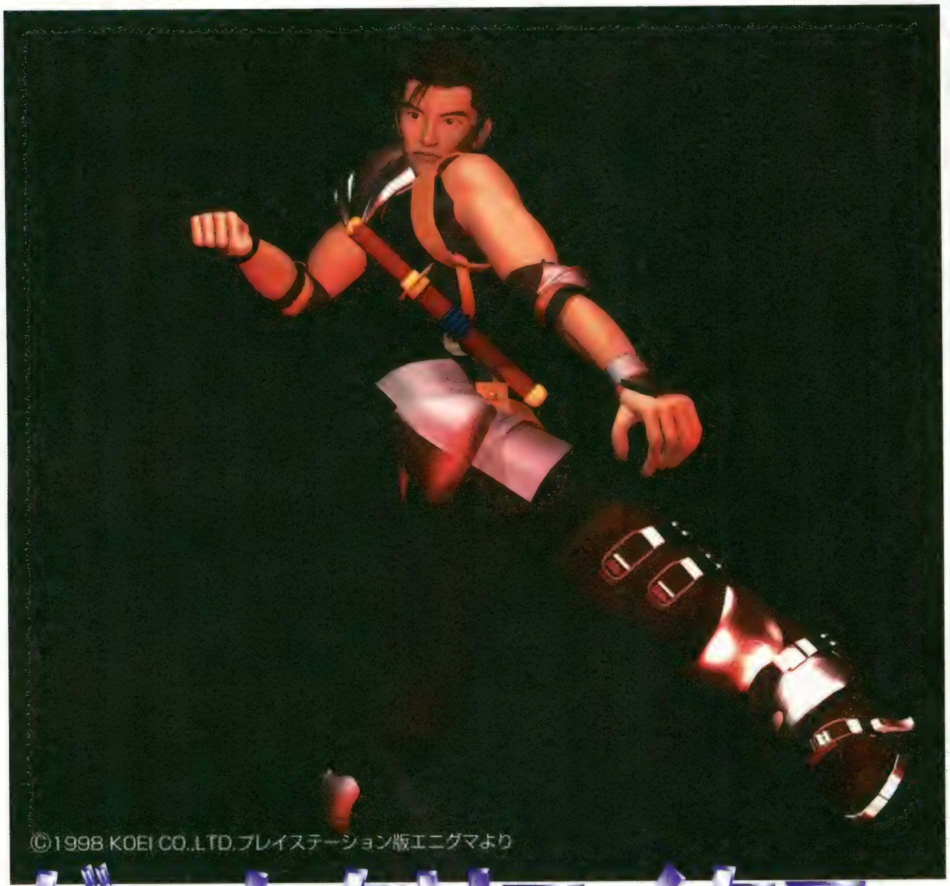
無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JG-6 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



夢に向けてのプロローグが始まった。



©1998 KOEI CO.,LTD.プレイステーション版エニグマより

家賃の50%を学校が援助 家賃補助制度で 遠隔地からの入学応援。

「シングルライフ応援システム」とはこれだ!!

- 家賃の50%補助(上限2万円)
- 安心の物件紹介(不動産業者と提携)
- 生活必需品の安価提供(家電品など)
- 自転車無料貸出し
- 生活資金の一時貸与

いたれりつくせりの特典がいっぱいだ。これなら、安心してキャンパスライフを楽しめるし、親元を離れても安心だ。(ただし、本校A特待生となった場合は、本制度は適用されません。)

「平成10年度入学者には、富士通FMV-BIBLOが貸出された!!」



卒業後はキミのものに!! 一人に一台ノート型パソコンを貸出し。

なんとパソコンは、Windows'95インストールモデル+CPU Pentium133MHzだ!!

コンピュータを学ぶなら、パソコンはぜひ欲しいアイテム。そこで本校では入学者全員にノート型カラーパソコンを貸出し。料金はもちろん無料。卒業すれば自分のものに。自宅に持ち帰ってもOKだから、好きな時間に好きなだけパソコンを使うことができる。このことは資格検定にもきっと役立つ。

ゲームクリエイタコース

2年制

新設 3年制

プログラミング言語、ゲームプランニング、キャラクター制作などの学習を通じてゲームソフトを開発。自分の作品を携えてゲームメーカ就職を目指す、ゲームクリエイタを徹底的に追求するコースです。

本校卒業生が (株)光栄で実力を証明



(株)光栄 勤務　**吉越　正樹君**

H6.3.情報処理学科(現情報工学科)卒業
長野工業高校出身

コンピュータゲームを、他のマシンへ移植するプログラマとして仕事をしています。この仕事に入って思うのは在学中に学んだ知識がなかったらとても苦労しただろうということ。学生時代からネットワーク環境の中で勉強できたことは、私にとってとてもラッキーなことだったと思っています。

学校見学会

体験入学 7/11(土) AM10:00~PM2:00 ※ゲーム希望者への詳細説明あり

サマースペシャルデー 7/25(土)・8/25(火) AM10:00~PM3:00

7/25(土)の特別イベント
"(株)光栄スペシャルトーク"

8/25(火)の特別イベント
"超一流ゲームメーカによる講演"

交通費も安心　遠方からの参加者には、帰りの交通費をさし上げます。(ただし電車料金)

太田情報商科専門学校

〒373-0812 群馬県太田市東長岡町1361

資料請求 体験入学申込　フリーダイヤル 0120-168109 (イロハトーク)

ぜひアクセスしてね。本校ホームページアドレス http://www4.justnet.ne.jp/~ojs-post.ic/

プロのマシンを体感できる 充実のゲームクリエイタ実習室完成



▲モーションキャプチャシステム



▲INTER GRAPH社製Windows NTマシーン 3DCGソフト "SOFT IMAGE"

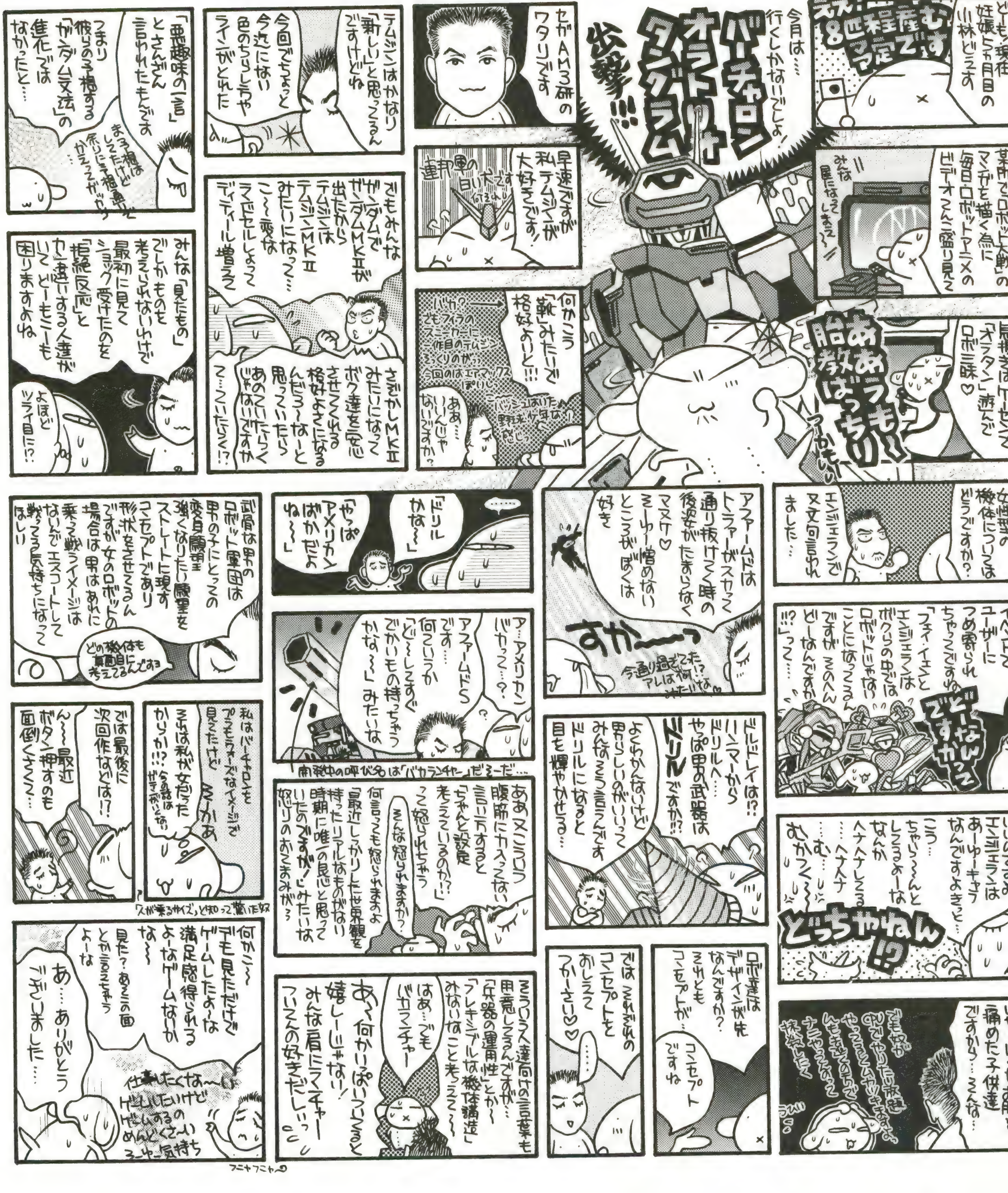
恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

小林真文のあの方と私



●バーチャロンの生みの親
"ドクター" 亙重郎さんの巻

●NBAの応援していたチームが負けてしまい、変なノリの亙さん。バーチャロン3はいつ頃？



この夏はPACHIMONでキメろ!!

みうらじゅんのパチモン判定★



構成・文／直井重里・のバス釣りNo.1

**今回ココに紹介するのは、
じゅげむが捕獲したパチモンたち。
ブーム絶頂のピカ系から定番アイテムと
なった、たまご系パチモンまでを
3大エリア別に完全網羅!
さらに、パチモン界のカリスマ
「ウラジュン」こと、みうらじゅん氏の
インタビューも掲載。
旬のパチモンを速攻チェックせよ!**

●さて、パチモンって何？というパチモンビギナーの為に、以下にじゅげむの考える優良なパチモンの条件をあげてみた。パチモンGET の際の参考にしてほしい。

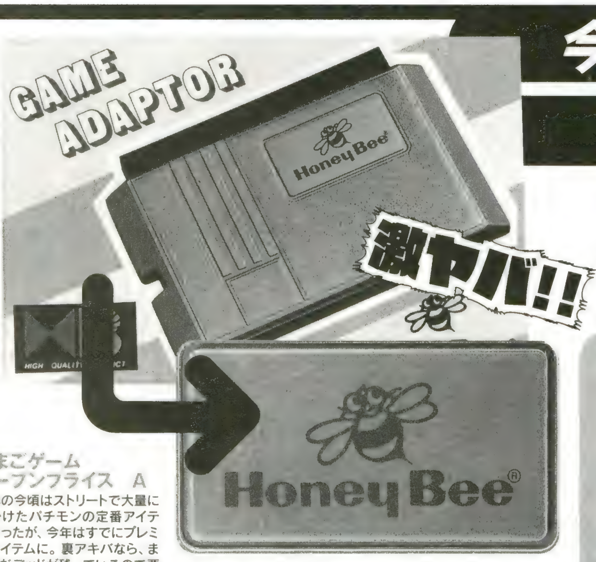
1 **元ネタが人気者**
元ネタとパチモンの関係は「光と影」。オリジナルあってのパチモンだ。

2 **みやげ物店でGETしろ!**
流行が如実に反映される観光スポットで売られていることは、よいパチモンの必須条件だ。

3 **常に本物以下である**
究極の職人技によって微妙に似ていないパチモングッズは元ネタに対するリスペクトなのか？

今シーズン即GET!したい 超クール電脳グッズ

電脳グッズをGETするならレゲーや怪しい電脳パーツが手に入る電脳都市・秋葉原がベスト。最近は、万世橋周辺が裏アキバとも呼ばれ、パチモンカッコマンを目指すクールボーイたちの激ヤバスポットになっている。



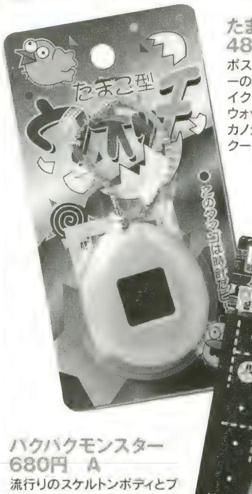
SG-300
スタイリスト私物　A
ジェネシスのソフトをメガドラで起動させるマニア系のアイテム。ゴールドのボディがクールな印象だ。これは裏アキバのショップ並行輸入モノとして販売されており、某メーカーの蜂キャラを模したロゴマークが超新鮮だ。



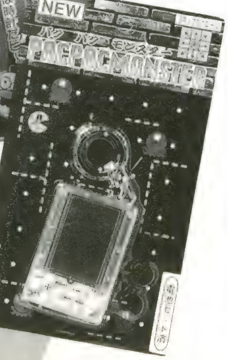
たまごゲーム
オープンプライス　A
去年の今頃はストリートで大量に見かけたパチモンの定番アイテムだったが、今年はすでにプレミアアイテムに。裏アキバなら、まだまだデッドが残っているので要チェキ!



この中の、『たまご型ウオッチ』は僕も買いましたよ。何がイイかって、コレただの時計だもん。「似たゲームを作ろう」なんていう努力が、カケラも無いところがスゴイよね。



たまご型ウォッチ
480円　A
ポストGショックとして裏アキバーの間で、サマーシーズンにブレイク必至なのが、この「たまご型ウォッチ」。ケータイに装着したりカノジョと色違いで揃えるのが超クール!



ハクハクモンスター
680円　A
流行りのスケルトンボディとブリスターパックが魅力的な、『パック○ン』系のミニゲーム。パケイラストのデキがとても良くマニアなら保存用と遊び用の2個揃えたい一品だ。

とにかくヤバすぎ! パチモン3大激戦エリア

首都圏のパチモンシーンを賑わしているのが秋葉原・日暮里・東京タワーの3大パチモンエリア。3大エリアでは、それぞれ性格の異なるパチモンを揃えているので、自分のスタイルに合わせたブツがGETができる。パチモンカッコマンを目指すなら3大エリアを征服しろ!

秋葉原 AKIBA



ご存じ電脳シティーの秋葉原。話題の裏アキバは、デッドの電脳グッズなどプレミア多し

東京タワー TOKIO TOWER



日比谷線・神谷町駅から徒歩15分。2Fのみやげ物フロアはパチモントイの宝庫だ

日暮里 NIPPORI



JR日暮里駅から徒歩30秒。駄菓子横町では気さくなショップ店員さんたちが魅力だ

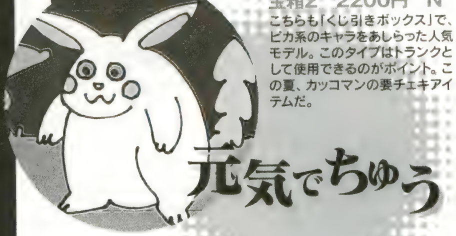
※購入場所はAが秋葉原、Nが日暮里、Tが東京タワー

デッド物も大量放出!

激ヤバ駄菓子

駄菓子系に強いショップが並ぶのが、日暮里にある駄菓子横町だ。ここはパチられるゲーキャラの世代交替が激しいので、マメなチェックが必要。デッドものを扱っているショップもあるので店員さんに話しかけてみよう。





宝箱2　2200円　N
こちらも「くじ引きボックス」で、ピカ系のキャラをあしらった人気モデル。このタイプはトランクとして使用できるのがポイント。この夏、カッコマンの要チェキアイテムだ。



宝箱1　2800円　N
格闘ゲー風キャラをあしらった「くじ引きボックス」。イラストをめくると最新のトイが入っており、キャライラストは外してトレーディングカードとしても楽しめるゾ。



**ファミコン千代紙
150円　T**
ペーパークラフトのブームに乗って復活の兆しを見せる千代紙。今回、GETした千代紙はプレミアソフト『おにゃん○TOWN』のパッケージをあしらった激レアモデルだ。



たまご君ホルダー　480円　T
ストリートの仲間たちと撮ったプリクラを入れるケース。カラーバリエが少ないので、チョコチップ迷彩やメタリックパープルなど、オリジナルペイントしちゃうのが今年流だ。





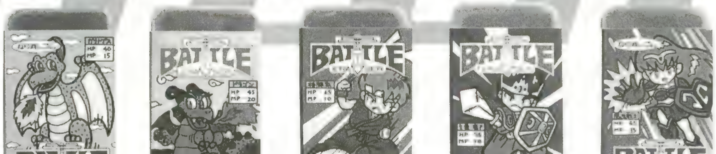
**たまごくらぶゲーム
600円　N**
まだまだ日暮里では人気の衰えない「たま○っち」をフューチャーした「くじ引き」。パーティーで楽しむだけでなく、12インチ風に部屋のディスプレイにも使えるのが◎。

ローテク駄菓子がストリートに上陸



こういう駄菓子屋モノは、安いからマダ良心的だよね。でも、こうして見るとコレって、いかにも確信犯なんだよね。面白がらせようとしているのが見え隠れしたり……。





ねり消しセット　参考商品　N
オリジナルチョーカー作りの材料としても重宝する「ねり消し」。戦士やモンスターなど定番ゲーキャラをフィーチャーしたケースで、パチモンカッコマンをアピールしたい。

**飼育シュミレーションゲーム用
母子手帳　380円　N**
育成系キャラの成長過程を記録する手帳。すべての育成ゲームに対応しているので、バツグンに便利。「シミュレーション」を敢えて「シュミレーション」と表記するセンスに脱帽。



**マリオピンバッチ
参考商品**
レギュラーのマリオとは違う、白と緑の配色を施された別注と思われるピンバッヂ。参考商品のため現在は販売されていないが、駄菓子横町ならデッドを発見できる可能性アリ。

断然イチオシのキャラクター
きまくりピカ○ュウ

現在のパチモンムーブメントで最も盛り上がっているのが、ご存じピカ系。3大パチモンエリアの何処でも入手可能という状態になっている。ピカ系のトイを狙うなら情報に敏感なコが各地から集まる東京タワーが熱い!





ピカキーガム　10円　N
クチャっと噛むと口が真っ黄色になってしまうバナナ味のガム。ハロウィンパーティーでも大ウケのアイテム。メジャーリーガーの噛みタバコよろしく黄色いツバを吐きまくれ!



バッヂ　180円　N
今年、流行りのバッヂにもピカ系が進出。ローマ字でズバリ「PACHIMON」と書き込んだ度胸は拍手モノ。お気に入りのカバンやシャツに合わせて、アイツに差をつけろ!

チェキれ!? パチピカトイ総ざらい



ラムチュウ　30円　N
味もピカ系のイラストも、きまくりなラムネ菓子。最近ではラムチュウケースを首からぶら下げた、パチモンカッコマンがストリートに増殖中。カラーバリエも豊富にあるゾ。



ジェットストリームアタック!!

ビニールピカ　480円　T
フィギュアブームの最終兵器としてカッコマンたちに注目されているのが、このピカ系ビニールフィギュア。現在、2～3種類が確認されており、今後の展開が楽しみなグッズ。



これってほとんど国内産だね。昔はこういうの、台湾とかで作ってたもんなんだけどねぇ。今は、「日本のものを日本の会社がパクる」っていうのは、興味深いなぁ。



ピカTを着こなせば、気分はディカプリオ

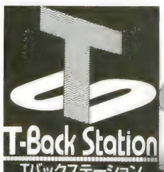
ピカT　1000円　T
イラストが目立ちまくりのピカT。ベースカラーはホワイトだが、近日中に別注登場との情報も!?キッズサイズだけど無理すれば大人も着れるので、ピタピタに着こなそう!





ワイルドモンスター　480円　T
ピカ系カードを収納するファイルだが、バズーカや弾丸で武装したワイモンのイラストが激ヤバ。スポーツカードなども収納できるので、ストリートでは携帯したいアイテムだ。

こんなトコにも!?





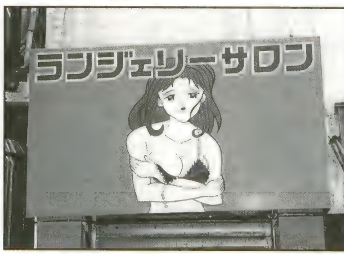
SSは「セクシースポット」に、PSは「Tバックステーション」にパラダイム変換。九州カリスマ風俗誌から2連発お届け!!



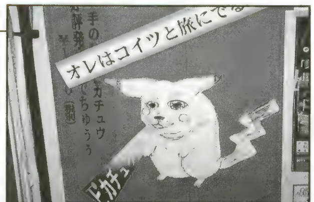
さりげなくマ○オの顔が配置されたメンバーズカード。元祖パチられゲームキャラだが、クラシカルなスタイルも時には新鮮。



某ショップのフライヤーに描かれた「イカチュー」。残念ながら現在は製造中止。脇に小さく描かれた「どらイーモン」も見逃せない。



だから風俗は目が離せない
ギャルゲーキャラはショップオーナーのセンスで様々にカスタム化。オリジナリティと違い、ビッチのりを追究したスタイルだ。



この夏のクールスタイル
360度、どこから見ても不気味なピカのショップ看板。秋葉原某ショップにて、某携帯ゲーム売り切れ告知のポスター。



ファミコンショップ最前線
おいしいハンバーグをつくってくれそうな鼻が特徴的だが、海軍陸戦隊仕様というのが男のハートをくすぐる。

パチモンのある風景

ストリートとパチモンが結びついた一つの結果、それがショップの看板・広告。オリジナリティに溢れ、斬新かつクリエイティブ。本当のパチモン精神とはこんなところにあるのかも知れない。

INTER-VIEW

カリスマびと・みうらじゅんインタビュー

何故、みんなパチモンを買うの?どうかしてるよ

みうらじゅん
イラストレーター、エッセイスト、漫画家、ミュージシャン、プロデュース業他。
元祖マイブーマーとして仏像、らくがお、チャールズ・ブロンソン、カスハガ、いやげ物など自分の中のブームを世に広める活動を行なっている。





パチモンって、本来「買っちゃいけない」モノだと思うんだよね。昔は、買ったら親に怒られたもんじゃない?早い話がサギだし。みんな買わないで、僕みたいな人間が買ってたもんなんだよね……。でも、「たまごっち」のパチモン、「たまご野郎(※1)」が出た時には、行列が出来ちゃう世の中になっちゃった。ニセモノと知ってて買うのを良し、とする風潮になっちゃうと、なんかねぇ。そこで僕は、「みんなどうかしてる」と、思って手を引いちゃったんだよ。…普通の人がパチモンを集めるなんて思わなかったからなァー。こういうモノって、誰も見向きもしないでヒッソリとお店の隅にあるサマが魅力だと思うんですよ、僕は。なんか捨て犬みたいな目をして、どしゃぶりの雨の中にポツンといるような……そういうのが好きだな。全体の出来もなんか無理に似せるまいとしてワザと小細工したり。なんか事情があってそうしてるようなモノに食指は伸びますね。パチモンって、そういうふうに常に裏の物、あくまで裏街道を歩き続けて欲しいんですよ。コレクターって、人に自慢したいからモノを集めてるんだよね。でも、ある程度集めても絶対叶わない人って言うのが出てくるんですよ。例えば僕、ボブ・ディラン(※2)のレコードを集めてたんだけど、オークションでディランのシングルに、「高い」とか思いながらも3万円ツけたんですよ。でも落ちなかった。店の人に聞いたら、「ディラン物が出るときには必ず来る人が4人いる」って言われてね、もしその人が、ツムラ(※3)の社長とかだったら、ゼッタイかなわないでしょ。それは諦めるほかないよねェー。そういうのがあったんで、今は「カスハガ(※4)」とか「いやげ物(※5)」とか、誰も手を付けないものを集めて、誰にも難癖は言わせないようにしてるんだよね。だから何だろう、「マイブーム」の前にマイルールありき(※6)」で、自分が決めた定義に沿って集めてるって感じだね。だからもし、こういうゲーム物のパチモンを集め出してる人がいたら、まずは10年、20年は寝かさないとダメだよ。みんなが覚えてるか忘れてるか……そのギリギリの所でイッキに出して、初めてみんな「スゴイ」って評価をくれるワケなのよ。ただねぇ、集める10年間は全くモテないよ。そこはもう修業と思って諦めて、頑張ってほしいね。

(事務所にて)

マメ知識コーナー

※1 おそらく最初に出た「たまごっち」のパチモノ。本物に負けない行列ができるなど、異常な人気を見せたのは記憶に新しい。

※2 ミュージシャン。ボサボサ頭にヨレヨレ帽子。ブルースハープにギター、という姿は余りにも有名。

※3 製薬会社。主な代表作にバスクリンがある。

※4 もらっても嬉しくないカスのような絵ハガキの事。もちろん造語。

※5 もらった所で嬉しくないどころか置場に困るような、土産物屋で売っている、嫌なお土産の事。もちろん造語。

※6 名言。もちろん、みうら先生の。

ウラジュンをもっと知りたいならこれだ!

『いやげ物』

インタビュー中にもでてきた、「いやげ物」を一挙に紹介したオフィシャルカタログ。127ページ豪華総天然色で「いやげ物」を堪能しよう。
(定価1300円／発行・メディアファクトリー)



上のインタビューを読んでもなお、パチモン道を極めたい、という奇特なキミのためにみうら先生からのアドバイスだ! 肝に命じろ!!!!!

Gジャンは作務衣だ!
女の言うことは正しい!!!
下心見せたら失敗!!!!

飯野賢治の世界ふらふら日記

第16回「ちょっとニューなニューヨーク」

こんちは、めちゃくちゃ久しぶりの飯野です。「この連載は終わったのではないのか?」とか、「ホームページ特集のほうがいいぞ」とかいろんな意見をいただきますが、まだやっています。すいません。忙しいなんてのを理由にしてはいけないのですが、いや、ほら、発表会とか、なんとか、いろいろ、ね、あ、う…。まぁ、とにかくがんばって復活しますので、これからも、またよろしくお願いします。てなわけで今回は、眠らない街、ニューヨークについて書いてみたいと思います。

僕はニューヨークという街には、けっこう行くことが多いのですが（大体仕事ではなく、どこかの都市の帰りにちょっとというケースが多いのですが）、みなさんはどういったイメージを持ってらっしゃるのでしょうか?以前は、とにかく怖い街というイメージがあったと思うのですが、最近はなんだかそんなイメージもすっかりなくなり（といっても怖いトコは怖いですけど）、ワリと治安の良い、明るい街になった気がします。突然なんだかこの1年くらいで。少なくとも、ロサンゼルスと＾どっちがデンジャラスな街だ競争＞をするような街ではなくなりました。まぁ、あの人種の入り乱れた感じが生み出す、独特のタフさは相変わらずなので、ちょっと背伸びして鼻息も荒く歩かなければならない感じというのは、けっこう疲れるのですが。でもとにかく、なぜだかちょっと空が晴れて明るくなったような気がするのです。セントラルパークも安全になったし、昼間聞くパトカーのサイレンも減ったし、夜路地を歩いていて「あそこ右に曲がるとヤバいかも」と感じる回数も減ったので、僕の中ではちょっとフラフラしやすい街に変わりました。（まぁでもみなさんは観光の時は注意してくださいね）

それで、2~3ケ月ぶりに、今回はWARPのみんなとアトランタのE3（アメリカのゲームショウ、規模と意気込みは違うけど）の帰りに寄ってきました。単にWARPのメンバーでニューヨークに行ったことがない人が多いからというだけの理由で行ったので、さっぱり仕事もなんにも関係ないのですが（こんなのばっかりかも）、たった約1日の日程のワリには、みんな結構得るものが大きかったようです。帰りの空港へ向かうバスは、みんな疲れているハズなのに、いい表情をしていました。「う～ん、これでこそWARPだ」と感じました。

今回はパラマウントというホテルに泊まったのですが、けっこうおススめです。全体のデザインもものすごく良いのですが（ロイアルトンとかが好きな人はオッケー）、ホテルのサービスとか働いている人の態度とか、特にコンシェルジュ（いろいろ頼みごと頼まれ屋さん、日本人は使わない人が多いが、僕はよく使います。「パラシュートがしたい!」とか「あの取れないNBAのチケットを取ってくれ!」とか「この辺でうまいイタリアンはどこかいいな?」とか無茶な頼みも聞いてくれます）の対応が素晴らしかったのです。コンシェルジュの対応が悪かったり、イヤイヤやっていたりすると、イライラするものなのですが、笑顔でテキパキとやってくれました。

僕はそのパラマウントに着くなり、コンシエルジュに無理を言い、近くのうまいメシ屋を教えてもらい、1時間半後のブロードウェイのチケットを取ってもらい、夜のオフブロードウェイを2本も取ってもらいました。1本目のブロードウェイ（久々の『オペラ座の怪人』）の後にMoMA（ニューヨーク近代美術館）にも行ったので、けっこうハードなスケジュールだったのですが、めちゃくちゃ元気に楽しみました。それで思ったのは、やっぱりMoMAはいいっす。僕の好きなシャガールはMoMAにあるものはイマイチなのですが、その他の作家のものはいい。ゴッホもクリムトもモネも、コンパクトにあるのがいいです。雰囲気もいいし。併設してある本屋さんも、向かいにあるMoMAショップもすんごくいいです。もしニューヨークに行って、デューティーフリーでお土産を買おうと思っているなら、ぜったいにMoMAショップに行ってください。小物から大物までセンスのいいものが揃っています（しかも随時入れ替わるのです）。また、夜はオフブロードウェイを2本、『ブルーマン』（7：00～）と『ストンプ』（10：00～）を観たのですが、めちゃくちゃ面白かった。もうかなり有名なのですが、僕はたまたま初めてだったので『ブルーマン』は楽しめました。どこかの誰かが「ブルーマンを観ていないというのは、ニューヨークを見ていないことに等しい」と言ったらしいのですが、本当に僕もそう思います。絶対に得ですから、すぐにでも行ってください。しかし、このオフブロードウェイ夜中ツアーでも思ったのですが、本当に安全に&明るくなった気がします。

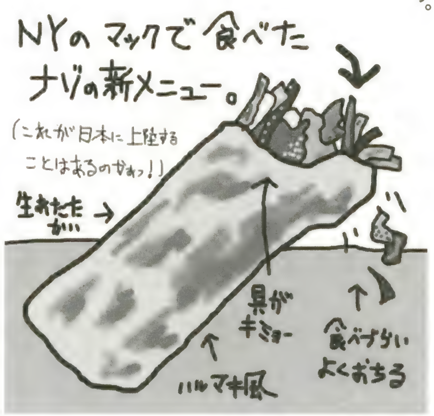
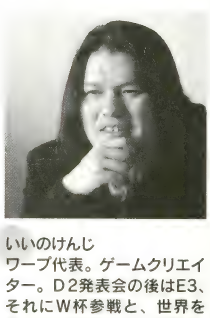


illustration by kenji Eno

というワケで、今回は珍しく大した事件も無かったので（それが普通か）、旅のガイドエッセイっぽくなってしまいましたが、ニューヨークは今、そんなちょっと新しい感じになりました。多分、1年以上前に行かれた方は、また違った印象を持つはずなので、ぜひ行ってみてください。今回は元々の密かな予定だった、＾久しぶりに坂本龍一家に突然遊びに行く＞という計画が、彼が丁度逆に日本に来ていたためアウトだったのと、あのハードスケジュールでしかも、夜中はクラブにGo!Go!（これもけっこう安全&明るい）だったので、翌日は疲れてしまい、いつもの＾バーニーズでジャケットをいっぱい買う＞という計画がアウトだったため、なんだか調子が狂ってしまいましたが、なんとなく新しいニューヨークを発見できたのと、相変わらず＾眠らない街＞なんだなぁと再確認ができたのでした。

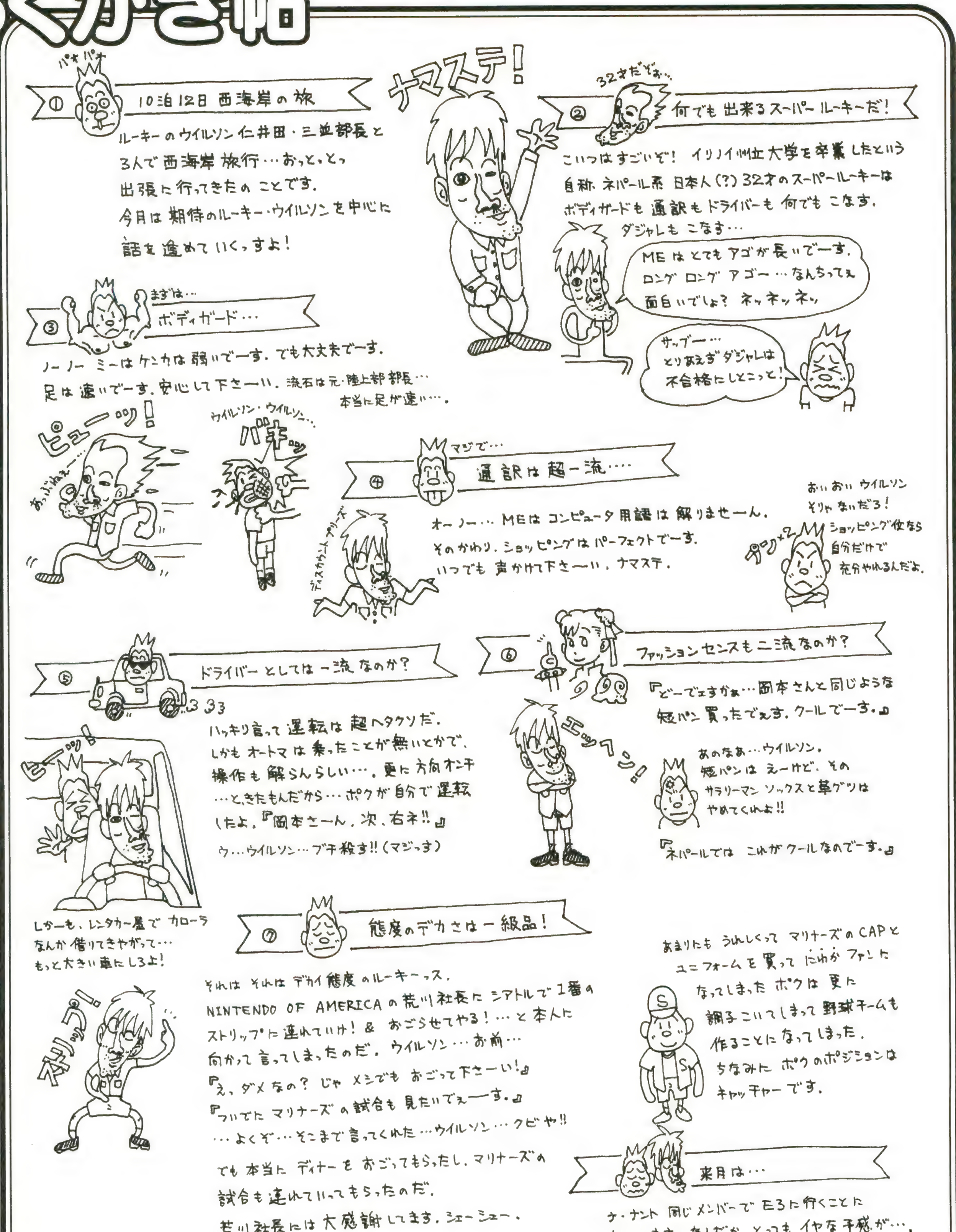


いいのけんじ
ワープ代表。ゲームクリエイター。D2発表会の後はE3、それにW杯参戦と、世界を股にかけて大忙しのご様子。次号も原稿の方、よろしく頼みます。

カプコン 岡本吉起の 気まぐれ らくがき帖

其の十六

岡本画伯今月は西海岸出張。
このコーナーのファンの人なら気付いていると思うけど、
本当に画伯は海外出張多いですよね。
ボクも同行してみたいという人、じゅげむ編集部までお便り下さい



当コーナー担当トホホKです。飯野さんはW杯に行ったようですが、岡本画伯は行かなかったのでしょうか? 今度聞いてみないといけませんな。ゲーム業界は結構サッカー好きが多いので、一体何人の開発陣がフランスにいったのか? 気になるところの今日この頃

プロフィール

おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。『1942』『エグゼドエグゼス』などの名作を手がける。近年は『ストリートファイター』シリーズなどをプロデュース。現在、同社常務取締役開発本部長。

ゲーム攻略本&CDガイド

攻略本もCDも、ゲーム関連情報はすべてじゅげむにおまかせあれ！

6月発売のゲーム攻略本情報

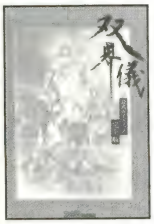
夏だから、と言うわけではないんだけど、今月号からこのコーナーも衣がえ。これまで以上に見やすく、たくさんの情報をドシドシ紹介していくぞ！

発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	『サクラ大戦２～君、死にたもうことなかれ～』攻略ガイド　上巻	SS	アスペクト	1200円(別)
発売中	『ポケットファイター』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1300円(別)
発売中	『ダイナマイトサッカー'98』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1100円(別)
発売中	『双界儀』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1300円(別)
発売中	Mana・・・『エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド』メモリアルブック	PS・SS	アスペクト	1400円(別)
発売中	『シャイニング・フォースⅢシナリオ２　狙われた神子』パーフェクトナビ	SS	アスペクト	1200円(別)
発売中	『クロックタワーゴーストヘッド』オフィシャルガイドブック	PS	アスペクト	1200円(別)
発売中	『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』コンプリートガイド	SS	アスペクト	1400円(別)
発売中	『ミニ四駆GBLet' s & Go！！オールスターバトルMAX』オフィシャル最速ガイド	GB	アスペクト	780円(別)
発売中	桜瀬琥姫画集『マリーのアトリエ』	PS・SS	メディアワークス	1900円(別)
発売中	電撃G's文庫『お嬢様特急①』	PS・SS	メディアワークス	510円(別)
発売中	電撃G's文庫『ひざの上の同居人 Kitty your lap』	PS	メディアワークス	510円(別)
発売中	『スレイヤーズろいやる』公式攻略ガイド	PS	メディアワークス	950円(別)
発売中	『バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編　うらぎりの戦場』公式攻略ガイド	PS	メディアワークス	950円(別)
発売中	『ヒロインドリーム１＆２』公式設定資料集	PS	メディアワークス	1200円(別)
発売中	『バトルアスリーテス大運動会』無差別解説本　宇宙撫子読本	PS	メディアワークス	1800円(別)
発売中	『プリンセスメーカーゆめみる妖精』完全攻略ガイド	PS・SS	メディアワークス	950円(別)
発売中	『プリンセスメーカーゆめみる妖精』公式ガイド	PS・SS	ソフトバンク	1400円(別)
発売中	『少女革命ウテナ～いつか革命される物語～』オフィシャルガイド	SS	ソフトバンク	1200円(別)
発売中	『プリンセスメーカーゆめみる妖精』公式原画集	PS・SS	ソフトバンク	2200円(別)
発売中	『BAROQUE』ワールドガイダンス	SS	ソフトバンク	2200円(別)
発売中	じゅげむBOOKS『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ　ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～	PS	メディアファクトリー	1300円(別)
発売中	今、買いのサッカーゲームはズバリこの１本		リクルート	933円(別)
発売中	『スーパーロボット大戦Ｆ～完結編～』を一生楽しむ本	SS	勁文社	1200円(別)
発売中	『スーパーロボット大戦Ｆ～完結編～』大百科	SS	勁文社	800円(別)
発売中	『K-1 GRAND PRIX』大百科	携帯ゲーム	勁文社	580円(別)
発売中	プレイステーション必勝スペシャル『XI』がよくわかる本	PS	勁文社	780円(別)
発売中	『スペクトラルタワーⅡ』ルーツ真書	PS	光栄	1400円(別)
発売中	『Winning Post3』最強配合理論	PS・SS	光栄	1500円(別)
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『実況パワフルプロ野球５　サクセスモード』公式完全ガイドブック	N64	双葉社	1200円(別)
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ『フォーメーションサッカー' 98～がんばれ日本in France～』必勝攻略法	PS	双葉社	1000円(別)
発売中	『プリンセスメーカーゆめみる妖精』イラストレーショーンズギャラリー	PS・SS	新声社	1480円(別)
発売中	『バーチャファイター 3tb』	アーケード	新声社	2800円(別)
発売中	『ファインドラブ2』プロローグイラスト集	SS	ジャパン・ミックス	2200円(別)
発売中	『てくてくエンジェル』健康手帳	携帯ゲーム	ジャパン・ミックス	680円(別)
発売中	『STOLEN SONG』スーパーガイドThe way of Famous Rock Guiterist!!	PS	エニックス	1524円(別)
発売中	Game Fan Book『ヒロインドリーム２』公式ガイド	PS	毎日コミュニケーションズ	950円(別)
発売中	『TAIL CONCERTO』ビジュアルファンブック	PS	ローカス	1100円(別)
発売中	魔法公認『'98甲子園』完全攻略本 野球部に入ろう	PS	デジキューブ	1300円(別)
7月	みんなで遊ぼう!!『たまごっち』	携帯ゲーム	勁文社	680円(別)
7月	プレイステーション必勝法スペシャル『シャドータワー』完全データ集(仮)	PS	勁文社	1400円(別)
7月	プレイステーション必勝法『ガーディアンリコール』～守護獣召喚～	PS	勁文社	1480円(別)
7月	プレイステーション必勝法スペシャル『卒業M』	PS	勁文社	1200円(別)
7月	Game Fan Book『The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ英雄伝説』	PS・SS	毎日コミュニケーションズ	950円(別)
7月	Game Fan Book『EPICA STELLA』攻略ガイドブック(仮)	PS	毎日コミュニケーションズ	950円(別)
7月8日	『ダブルキャスト』公式ガイド(仮)	PS	ソフトバンク	1200円(予)
7月9日	『b.l.u.e. Legend of water』オフィシャル攻略ナビゲーション	PS	ソニー・マガジンズ	1500円(込)
7月9日	セガサターン完璧攻略シリーズ『ラングリッサーV～The end of Legend～』必勝攻略法	SS	双葉社	1500円(別)
7月10日	スーパーファミコン必勝スペシャル『ロックマン&フォルテ』	SFC	勁文社	880円(別)
7月10日	電撃G's文庫『エルフを狩るモノたち』	PS・SS	メディアワークス	490円(別)
7月10日	電撃G's文庫『卒業Ⅲ 恋して…』	PS	メディアワークス	550円(別)
7月15日	『GB★ワールド』	GB	廣済堂出版	500円(別)
7月16日	『花火』オフィシャルガイド	PS	ソフトバンク	1200円(予)
7月17日	『スーパーロボットスピリッツ』完全攻略ガイド	N64	メディアワークス	950円(別)
7月17日	じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイドブック～サウンドノベルシナリオ入門～	SS	メディアファクトリー	1200円(別)
7月23日	『OVER BLOOD2』パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク	1200円(別)
7月23日	プレイステーション完璧攻略シリーズ『OVER BLOOD2』必勝攻略法	PS	双葉社	1200円(別)
7月24日	エニックスミニ百科シリーズ『デジタルモンスター』Ver.4最強データブック	携帯ゲーム	エニックス	476円(別)
7月24日	じゅげむBOOKS『モンスターファーム』マニア2～モンスター甲子園バイブル・最強への道～(仮)	PS	メディアファクトリー	未定
7月30日	『スターオーシャン　セカンドストーリー』公式ガイドブック～基礎知識編～(仮)	PS	エニックス	933円(別)
7月31日	『てくてくエンジェル』によるウキウキダイエットガイド(仮)	携帯ゲーム	エニックス	933円(別)
7月31日	じゅげむBOOKS『鉄拳3』バカ一代	PS	メディアファクトリー	未定
7月31日	じゅげむBOOKS『Nightmare Project　YAKATA』	PS	メディアファクトリー	未定
7月上旬	プレイステーション完璧攻略シリーズ『蒼天の白き神の座～GREAT PEAK』必勝攻略法	PS	双葉社	1200円(別)
7月上旬	セガサターン完璧攻略シリーズ『BAROQUE』必勝攻略法	SS	双葉社	1200円(別)
7月中旬	『ファイティングバイパーズ2』オフィシャルコマンドブック	アーケード	ソフトバンク	1300円(別)
7月下旬	『お嬢様特急』公式攻略ガイド	PS・SS	メディアワークス	950円(別)

PICK UP 今月オススメの攻略本&CD8選

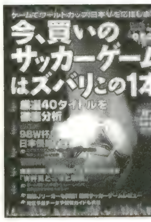
攻略本

『双界儀』公式ガイドブック完全版／発売中／アスペクト 1300円(別)



ゲーム攻略と小説を織り混ぜた特殊なスタイルで、『双界儀』の世界をガイド。純和風の重厚な世界観を、とことん深く掘り下げて描いている。攻略もさることながら、読み物としても興味深い。

今、買いのサッカーゲームはズバリこの1本／リクルート／発売中／933円(別)



もうすぐ決勝戦で盛り上がるW杯。熱くなったら、この本でキミにぴったりのサッカーゲームを探そう。厳選40タイトルを細かく紹介。Jリーガーによるゲームレビューもある。

『スペクトラルタワーII』ルーツ真書 光栄／発売中 1400円(別)



ゲーム中最大のシークレット情報である、140のルーツナンバーを完全掲載。詳細なステータス分析や開発者オススメマークまでが記されている。初公開の設定原画集も収録した、価値ある1冊。

『TAIL CONCERTO』ビジュアルファンブック／ローカス 発売中／1100円(別)



イラストやイベントムービーなどのビジュアルを主体に、世界観の魅力に迫る。特に、線画や絵コンテ、開発途中のグラフィックといった秘蔵ビジュアルは必見。常にゲームの側に置いておきたい1冊だ。

6月発売のゲームCD情報

実に多くのゲームのサントラ盤が発売されているけど、怪談ゲームのはないのかなぁ。この時期ぴったりのアイテムだから、きっと売れると思うんだけど(たぶん)。

発売日	タイトル	レーベル名	価格
発売中	『ときめきメモリアル』ドラマシリーズ～虹色の青春　forever vol.4～	キングレコード／コナミ	2854円(込)
発売中	『ときめきメモリアル』ドラマシリーズ～虹色の青春　forever vol.5～	キングレコード／コナミ	2854円(込)
発売中	『みつめてナイト』ボーカルアルバム	キングレコード／コナミ	3059円(込)
発売中	『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』オリジナルサウンドトラック	キングレコード／アトラス	3873円(込)
発売中	『REBUS』オリジナルサウンドトラックス&クラシカルアレンジ	キングレコード／アトラス	3059円(込)
発売中	『デビルサマナーソウルハッカーズ』ハイパーリアレンジ	キングレコード／アトラス	2850円(込)
発売中	CDドラマ『DESIRE』	キングレコード	3059円(込)
発売中	『グランディア』オリジナル・サウンドトラックス	キングレコード	3548円(込)
発売中	CDドラマ『EVE burst error』まりな編	キングレコード	3059円(込)
発売中	『ひざの上の同居人』ドラマCD　～恋する乙女編～	サイトロン&アート	2940円(込)
発売中	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.1	サイトロン&アート	1050円(込)
発売中	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.2	サイトロン&アート	1050円(込)
発売中	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.3	サイトロン&アート	1050円(込)
発売中	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.4	サイトロン&アート	1050円(込)
発売中	『デッド オア アライブ』	サイトロン&アート	1890円(込)
発売中	『リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～』ドラマCD	サイトロン&アート	2940円(込)
発売中	SNK Sounds Characters Collection Vol.7　山崎　竜二／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロン&アート	1529円(込)
発売中	-ORIGINAL SOUND TRAX-『ストリートファイターEX2』	サイトロン&アート	1890円(込)
発売中	-Fantastic Character Series-『ファーストKiss☆物語』	サイトロン&アート	2940円(込)
発売中	『オフビートレーサー！』	サイトロン&アート	1890円(込)
発売中	『パラサイト・イブ』オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	2718円(別)
発売中	『バロック』オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	1942円(別)
発売中	『双界儀』オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	1942円(別)
発売中	『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.2』	光栄	3000円(込)
発売中	『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.3』	光栄	3000円(込)
発売中	『アンジェリークSpecial2 協力者コレクション⑤メル』	光栄	1020円(込)
発売中	『アンジェリークSpecial2 協力者コレクション⑥エルンスト』	光栄	1020円(込)
発売中	『ルームメイト』井上涼子ヴォーカル集3～時は夢のように～	データムポリスター	2730円(込)
発売中	『ルームメイト3』サウンドトラック集	データムポリスター	3150円(込)
発売中	『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』歌謡全集	PC/マーベラスエンターテイメント	3150円(込)
発売中	『トゥルー・ラブストーリー』みさきの部屋においでよVol.1	ワンダーエンターテイメント	2300円(込)
発売中	『センチメンタルジャーニー』オリジナルサウンドドラマ1	バンダイミュージック	3000円(込)
発売中	『はいぱぁセキュリティーズ2』	日本クラウン	2500円(込)
発売中	『プチカラット』	ZUNTATA	2550円(込)
7月1日	『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.4』	光栄	3000円(込)
7月1日	『女神異聞録ペルソナ』Vol.2	光栄	3000円(込)
7月1日	『ストリートファイターEX2』ドラマCD	サイトロン&アート	2940円(込)
7月3日	DRAMA CD『ときめきメモリアル　彩のラブソング』with you vol.1	キングレコード／コナミ	2854円(込)
7月8日	『お嬢様特急』～トワイライト・ウェガ～ 1st HALF(仮)	ポリグラム	2854円(込)
7月17日	-ORIGINAL SOUND TRAX-『STAR SOLDIER-VANISHING EARTH-』	サイトロン&アート	1890円(込)
7月17日	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.5	サイトロン&アート	1050円(込)
7月17日	『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.6	サイトロン&アート	1050円(込)
7月17日	『STAR SOLDIER』-VANISHING EARTH-	サイトロン&アート	1890円(込)
7月18日	『ダブルキャスト』	SPEビジュアルワークス	816円(込)
7月21日	『スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ★ナイトメア』ドラマ&ミュージックコレクション	ユーメックス	2500円(込)
7月23日	『THE NINJA WARRIORS』	ZUNTATA	2550円(込)
7月23日	『NIGHT STRIKER』	ZUNTATA	2550円(込)
7月24日	DRAMA CD『みつめてナイト』第1巻(仮)	キングレコード／コナミ	2854円(込)
7月25日	『センチメンタルジャーニー』オリジナルサウンドドラマ2	バンダイミュージック	3000円(込)

CD

Z-REPLICA Vol.1 『THE NINJA WARRIORS』 7月23日発売 ZUNTATA 2550円(込)



数々のタイトーゲームミュージックを手がけてきたZUNTATAが贈る、復刻版シリーズの第1弾。作曲担当のOGRがキーボード、Marがギターで参加している。DJトラックには、声優の中山真奈美さんによるゲーム解説を収録。

『トゥルー・ラブストーリー』みさきの部屋へおいでよVol.1／発売中 ワンダーエンターテイメント／2300円(込)



ゲーム本編でも大人気のみさきちゃんにスポットをあてた、バラエティCD。歌あり、ドラマあり、トークありと盛りだくさんな内容がたまらなく嬉しい。ファンなら大満足の1枚だ。

『はいぱぁセキュリティーズ2』～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～／発売中／日本クラウン／2500円(込)



あの、ちょっとマヌケな3人の美少女ポリスが、今度はドラマCDで大活躍だ。ゲーム同様、ギャグ満載のユーモアあふれるテイストになっている。ストーリーは全5話で構成され、キャラクターソングやゲストトークも収録。

『ルームメイト3』サウンドトラック集 発売中 データム・ポリスター 3150円(込)



シリーズの完結に寂しい思いをしている人、じっくりサウンドトラックを聴いてみては？ ほんわかとした全22曲のBGMに加え、涼子も熱唱してくれる。目を閉じてこのCDを流せば、あの頃の甘酸っぱい同居生活が再び……。

ライバルに差をつけろ! クチコミ重視の読者ページ GEMDAN

GEM団5 GO!

今日はオレのライヴに来てくれて、ありがとう。こんなに集まってくれるなんて、ちょっとオレ感激です。じゃあ、愛するみんなのために唄います…GEM団5!!

〈全日本コマンド研究所監修「国民コマンド白書」より抜粋〉

技名	コマンド	効果/備考
ペナルティキック	ⓅⓀ	11m離れてⒼを狙える
居眠り	⇨⇨➡ⓏⓏⓏ☆⬅	Ⓩ後☆⬅がないと横倒れ
応援団	ⓅⓅⓅ・ⓅⓅⓅ・ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	男らしさをアピール
看護婦	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ〈9回連打〉	9Kの激務・ヘトヘトです
セクハラ	ⒽⒽⒽⒽⒽ・・・〈相手が告訴するまで連打〉	口や手などで攻撃しよう
救急車	⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇨	ドップラーな特殊効果
オナラ	しゃがみ途中に 思わずⓅ	よくあることです
ひとり上手	スティックを握りながら⇧⇩⇧⇩⇧⇩⇧⇩⇧⇩・・・Ⓟ	頭の中はⒽのイメージで
バーテン	カウンターで⇧⇩⇧⇩⇧⇩・・・⇦⇨➡「あちらのお客様からです」	客の話は耳ダンボで聞く
方向音痴	⇨⇙⇗⇨⇧⇖⇘⇨☆?⇦⇘⇖⇦⇩⇗⇙⇦??	ふりだしに戻る
ケロッグコンボ	(ケロッグ)+(牛乳)	朝に栄養たっぷり
サマーソルト	(スイカ)+(塩)〈お好みによって〉	やっぱ夏はコレだよね
しあわせ	(手)⇨⇦(手)	(節)⇨⇦(節)では?
お葬式	➡(××家)	霊柩車見たら親指隠せ
ウォシュレット	しゃがみ状態で(温水)⇗(尻)	初体験だとビックリ
名刺交換	よそよそしく⬈⇨(低)☆(低)⇦⬉	両手を添えるのがマナー
2度寝	起き上がり途中に⇩(眠)	母親が起こしに来る
ベタ漫才	相手のボケに合わせて⇦(手)〈次第に強く〉	最後は「もうええわい」
ラッキーDAY	⇩⇘⇨⇗(風)「イヤン♡」	網膜に焼き付けよう
チョコバナナ	⬇⇧(チョコ)+(バナナ)	子供は大喜び
タコ焼き	(タコ)+(小麦粉)➡(焼)↻↻↻⬅(ソース)+(青のり)➡⇩⇩(楊枝)	急ぐとヤケドします
2階級特進	☆⬈☆☆☆	ただし戦死時に限られる
タイタニック	⇘⇘⇘⇘⬇⬉(船)⬈⬇⇙⇙⇙⇙	女子供は先に逃げろ!
友情崩壊	ゲーム中に(リセット)	足の親指で押すが効果的
我慢	唇を噛みしめてⒼ〈押し続ける〉	ストレスに注意
口説き落とし	カウンターで↻(手)+(グラス)(目)+(遠)(語)+(夢)	なかなか決まらない
おじさんサンバ	セガカラにて③⑧⑥①+(スタート)	カラオケで歌ってみよう!
みのもんた	受話器を持ちながら(奥さん)〈連打〉	「おもいっきり」ネ
武田鉄矢	(海)⇘(金)×8⬈Ⓟ×101⬆(織金)⬊	武器はハンガーと説教
江頭2:50	⇨➡(叫)⇧⇦(飛)⇧⇨(飛)⇧➡(申)⬇・・・(叱)⬈(涙目)	テーマ曲は布袋の「スリル」
猪木vsアリ	(アリ)⬆(猪木)⬇ⓀⓀⓀⓀⓀ・・・〈15Rとにかく連打〉	伝説のアリキックが誕生!?
1985タイガース	バックスクリーンに⬆(バース)⬆(掛布)⬆(岡田)⬇(槙原)⇧⬆(吉田監督)	よっさん胴上げに続く
ガンダムシリーズ	TVにて(初代)⇗⬆Ⓩ⇗ⓏⓏ⇨➡Ⓥ⇘Ⓖ⇨Ⓦ⇗Ⓧ⇩	ⓏⓏまでは分かるけど
ドリフ	お堂の回りで↻(志村)↻(幽霊)☆⬇(タライ)↻(舞台)	声援はできるだけ大きく
ヒゲダンス・バケツ	〈ドリフ後半に〉たっぷり入った状態で↻↻☆⬇(水)	カトちゃんずぶ濡れ
欽ちゃんの仮装大賞	子だくさんから⬆ⓅⓅⓅⓅ⇧Ⓟ⇦(欽)⇨(審)⇩Ⓟ⇧☆⇩⬇	合格ラインは15Ⓟより
恋愛〜出逢いの章	(目)(目)⇨(声)(嬉)⇗(趣味)(趣味)⇧(手)(手)➡(腕)(胸)⬈(唇)(唇)⬆(心)(心)⬆(体)(体)➡(愛)	
恋愛〜別れの章	(体)(愛)⇨(冷)(心)⇘(浮)(淋)⇩(嘘)(責)➡(黙)(泣)⬊(頬)(手)⬇(他人)(他人)・・・⬅(想い出)	

仰天! この世のすべての事象にコマンドが存在した!

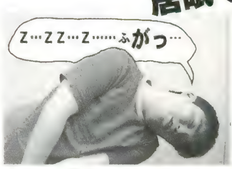
SCOOP

若者の意識について、よく「ゲーム感覚で」などと表現されるが、このたび、この世の森羅万象にコマンドが存在することが、本誌の取材で判明した。ここに示すは、その一例である。

基本コマンドの見方

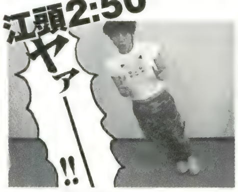
Ⓟパンチ Ⓚキック
Ⓖガード Ⓗホールド
+同時押し
⇨短く入れる
➡長く入れる
☆ニュートラル
「セリフ」口に出す

居眠り



お腹いっぱいで、どんな夢を見てるのかな?

江頭2:50



水平ジャンプは思いきり飛んで、ケガするぐらいがベスト!

読者の思い込みクチコミソフトレビュー
オレゲースプラッシュ

新旧問わず、自分がイカしてると感じたゲーム。心のベスト10入りしたゲームを、思うがままにレビューだ！

［丸数字は登場回数］

■Bust A Move Dance&Rhythm Action／PS／エニックス／98②

●反射神経ナシ、根性ナシのため、今まで数々のゲームをクリアできなかった私にとって、リズム感さえあれば何とかなるこのゲームは大事な1本！ 次々とエンディングを見れた日には、積もり積もった欲求不満が一挙に解消できました。（宮城県 ぷーさん）



◎カンタンオシャレで、初心者や女のコにも受けがいい。ちょいヤラシの接待ゲーに最適

©METRO・FRAMEGRAPHICS・AVEX D.D.Inc.・ENIX 1998

■ファミコン探偵倶楽部 PARTⅡ うしろに立つ少女／SFC／任天堂／98初

●FCディスクのリメイク版。約9年ぶりの再会でしたが、オモロイ!! 画像もストーリーもGOOD!! 謎解きもスムーズで簡単なので、お手軽に楽しめた逸品でした。Iの消えた後継者に期待大!! 早く出してほしい。（宮城県 ヒロくん2号）

■風のクロノア ～door to phantomile～／PS／ナムコ／97初

●TVゲームの本質に迫るエンディングは必見。絶妙のゲームバランス、飽きさせないステージ、心にしみるBGM。世界中の人々にやってほしいと思わせる1本。（千葉県 ORCA）

■立体忍者活劇 天誅／PS／SME／98初

●モーションキャプチャーが、ショー&ケイン・コスギというところで、オレの中で即「欲しい!!」と思った。中身は飛び散る血、そして忍者!! バカゲーっぽいけど、これはグレイトなバカゲーだと思う。（長野県 たたみいわし）

■ワイルドチョッパーズ／N64／セタ／97初

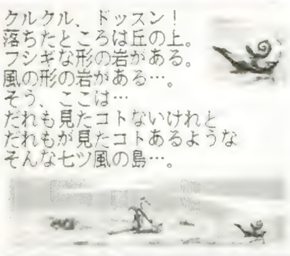
●64らしさにあふれた、隠れた名作。独特の操作は難しいが、慣れれば慣れるほど気持ちよく爽快。ある意味、まったく新しいタイプのSTGだと云っても過言ではない。もっと注目されてほしいし、もっと売れてほしいソフトだと思う。（大阪府 NIRVANA）

■ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～／PS／リバーヒルソフト／97初

●人生＝ワーネバの名に恥じない素晴らしいゲーム。現実に疲れたとき、死にたいと思ったとき(?)、ぜひプレイしてみてください。きっと楽しくなるはずです。ヴァーチャル人生万歳!!（東京都 ヌレヌレヲ）

■七ツ風の島物語／SS／エニックス／97初

●雨宮慶太監督の描く島の住人たちは、超個性的だけど憎めない人(?)ばかり。ふと耳を澄ませば、虫の音や風の音を感じられます。謎を解くのは少し難しいけど、ストーリーは泣けました。（大阪府 にゃいつ）



◎想像力を活かして物語を作るという、風変わりなADV。心温まる絵本のような作品だ

©ギブロ・クラウド・バディズー・ミント・エニックス 1997

■女神異聞録ペルソナ／PS／アトラス／96②

●キャラが立ちすぎ。悪魔とのトークも楽しすぎ。ムービーも超美麗。ただし戦闘時間とダンジョンは、死ぬほど長い。また戦闘シーンの背景は、長時間のプレイで催眠効果を生むので注意されたし。（大分県 藤人）

■ソウルエッジ／PS／ナムコ／96②

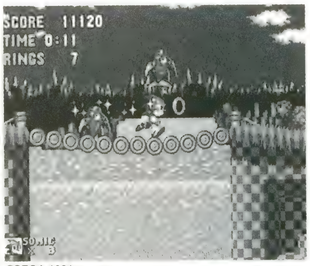
●エッジマスターモードの荒行的難易度さえなければ、鉄拳2並みに売れてたと思う。武器で戦うあの感じは、他のゲームでは得られない楽しさがある。大剣を振り回すだけでも、気持ちイイです。（愛媛県 高井弘志）

■トゥルー・ラブストーリー／PS／アスキー／96②

●学生時代、女の子と下校したことがなかった僕にとって、下校会話システムは青春を取り戻すような新鮮な感覚。手をつないだときの、綾音ちゃんの照れた顔にシビれます。（三重県 村田充伸）

■ソニック・ザ・ヘッジホッグ／MD／セガ／91初

●あのグラフィックのセンスの良さは最高！ ブロックや木などの、何気ないところがすっごくオシャレ。音楽がクレーンゲームにも使われているが、まったく違和感がない。ACTとしても十分○だが、その他のセンスでもピカイチだと思います。（京都府 ごくう）



◎ポップな色彩が魅力のソニック。ソニックJAMなら32X版を含めた4作が楽しめる

©SEGA 1991

■シヴィライゼーション ―新・世界七大文明―／PS／アスミック／96初

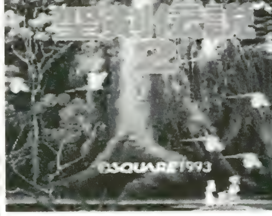
●このゲームに勝るゲームはないと思う。完璧なゲームバランス、歴史、他のゲームにはないスケールの大きさ。いくつかの機種で発売されているが、どうしてメジャーじゃないのか不思議だ。（大阪府 ヨシオ）

■ワールドヒーローズパーフェクト／SS／SNK・ADK／96初

●格ゲーでは貴重な濃いゲームキャラ。ロシアの変態オヤジなど、今日ではお目に掛かれない顔ぶれ。ゲームシステムも当時としては画期的で、投げ返しなどがあり、決まると爽快です。（埼玉県 三角）

■聖剣伝説2／SFC／スクウェア／93②

●何と言っても、広大で美しい自然、森林の中を走り回る楽しさ。樹と水の世界に感動。ここまで清らかで美しい世界観を持つゲームは、当時ありませんでした。改めて自然の優しさ、大切さを気付かせてくれた1本です。（岐阜県 リアル宝玉）



◎グラフィックも音楽も、とても神秘的な雰囲気。オープニングはいつ見ても感動モン

©スクウェア1993

■モンスターワールドⅣ／MD／セガ／94初

●SFCのFFⅥと発売日が重なったため、大ヒットしなかった不幸な超一流ソフト。美しいビジュアルと、舞台にマッチしたアラビアンミュージック。そして、誰でも楽しめる難易度が嬉しい。もったいないので、SSに移植してくれないかな?（三重県 LOG）

■ベストプレープロ野球／FC／アスキー／88初

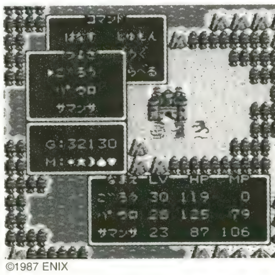
●買ってから、今でもたまにやるほど面白い。今年も各ゲーム98年度版のデータを入れて、プレイしてます。シンプルなんだけど、何か止められない。自分のチームからタイトルホルダーが出たときの嬉しさもグッ！（静岡県 ビチうんこ）

■さんまの名探偵／FC／ナムコ／87初

●「ゲームの中でゲームを楽しめる」をウリとしていたが、シナリオがしっかりしており、キャラクターものと思いきや、しっかりADVしている。ラストは吉本的でない感動が待っていた。（群馬県 阿久沢アキラ）

■ドラゴンクエストⅡ／FC／エニックス／87初

●言わずと知れた、人気RPGの第2作。あの熱狂的なフィーバーは、実はこのⅡから始まったのです。異様なまでに長～いい「ふっかつのじゅもん」、難しすぎる後半のバランスなど、今考えると決してユーザーフレンドリーではありませんでした。にも関わらず、みんながハマッていたあの頃に、時代の熱を感じます。（茨城県 諸岡秀樹）



◎ロンダルキアは辛かったよねぇ。敵は強えわ多いわで、まさに死の台地。懐かし～ッス

©1987 ENIX

■たけしの挑戦状／FC／タイトー／86初

●超マニアックで、ヤクザ映画の香りがプンプン臭う内容。ミニゲームが豊富で、パチンコありカラオケあり何でもあり。カラオケなんて2Pコントローラのマイクで歌うもので、僕は歌いすぎてマイクを壊した。（広島県 グレートシン）

Goods モニターズ

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

■ポケットピカチュウ
／任天堂／2500円
●歩く生活をしてない私なのに、やっぱり買ってしまった。12時はお食事・歯みがきって感じで、各時間帯の仕草が叫ぶほどカワイイっ！　ある時コンサートにつけて行ったら、3万歩越してて、ちょっとクラクラしました。
（愛媛県　カラス）



◎一部で高値がついているポケピカ。お買い求めはローソンなど良心的な店で
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

■ドラゴンクエストあるくんです
／エニックス／2500円
●DQが好きなら持ってないとダメ！　19種のスライム（例外あり）に変身したり、敵と戦ったり。マップも広く、長い間冒険できます。
（千葉県　けじ）


◎自分が歩いた分だけ、スライムも自分の世界を歩く。親近感がわきます
©ENIX

■パーフェクトセレクション　ドラキュラニュークラシック
／コナミ／3000円
●ドラキュラシリーズのサウンドトラックCDはいろいろ出てますが、これはアレンジもの。独特な雰囲気。思わずFC『悪魔城ドラキュラ』を買ってしまいました。
（北海道　とじま）

■セガサターンモデムキット
／セガ
●ゲームで対戦できるだけでなく、eメールやインターネット、ニフティまでできてしまうという、実は高性能なモデムです。値段は少し高いけど、それ以上に遊べるし、友達が増えます。
（埼玉県　たちゅひろ）

■TEN PLANTS
／バイオスフィアレコード
／3000円
●植松伸夫氏、古代祐三氏などゲーム界コンポーザーによるアルバム。ゲームとはまた違った表情を見ることができる必聴盤。ついでに、民族音楽系・植松ファンの人は「ザバタック」「ヴィータ・ノヴァ」をぜひ一度聴いてみて！
（京都府　桝本華世）



◎メーカーの隔たりなく10名のコンポーザーが参加。アコースティック系多し

■NiGHTSペンケース
／サンスター
●やけに多機能で重い、子供がよく持ってるアレなんですが、表面のツヤツヤ感が、ナイツのCGとバッチリ合ってすごいキレイ。授業中はこれを枕に、ステキなドリームを…。
（徳島県　漆原教授）

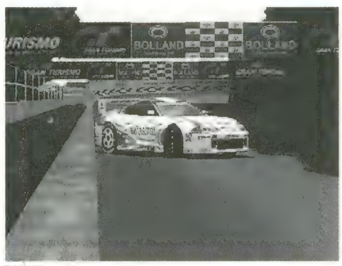
我流 ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●『ギレンの野望』をCDプレーヤーで再生すると、なんとアムロ、シャア。さらにララァとセイラさんを交えた掛け合い漫才風の面白音声が聞けます。内容は彼らによる「これはサーターンでないと使えない」というものですが、ガンダム世代にはたまらないデータです！　まだ、知らない人は一度試してください。きっと泣けます。
（広島県　金本金雄）

●デュアルショックは良いコントローラーだと思います。しかし、『鉄拳3』などをする時にスティック部分が指に触れて気になる事があります。そこで、スティック部分を輪ゴムでとめてしまいましょう。これでアクションゲームもスティックを気にせずプレイできます。
（東京都　エロサターン）

●『グランツーリスモ』で普通のレースに飽きたらドリフトコンテストというのはどうでしょう。FRマシンのパワーをアップしてドリフト専用車を作り、ハイスピードリンクなど幅の広いコースのコーナーを使って右に左にドリドリ。ドリフトシーンは当然リプレイデータに保存です。
（栃木県　ミヒャエル）



◎ハイスピードリンクの第2コーナー！立ち上がりだと、ご覧のようなナイスショットが撮れる。目指せ、ドリキン！
©1997 Sony Computer Entertaiment Inc.

●『セガラリー』で大ジャンプをするのが面白い！　デザートコースの最終コーナーアウト側の部分もかなり飛ぶが、なんといっても同じデザートコースを逆走しての3連だろう。滞空時間が長くラージヒルって感じ。リプレイで色々な角度から検証してみよう。
（長野県　ファンタジスタ）

●『ガングリフォン2』を『ツインスティック』で操作できるのはご存じだと思いますが、実はセガから出していた『ミッションスティック』にも対応しているんですよ。コレを使うとサバイバルモードでアパッチをはじめとするヘリ操作の臨場感がかなりアップします。ガングリの世界観にどっぷり浸かりたい人にオススメのアイテムです。
（東京都　トンビでポン）

●ゲームや音楽CDに付いているタグを透明ケースに入れるのは見栄えが悪いので、マスキングテープで取説に貼る事をオススメします。マスキングテープなら売る事になって剥がす時に取説を破く心配もありません。ソフト売る時にタグが無いと値引きされるって知ってた？
（茨城県　ひだりつばさ）



Q SFCのデータが消えてしまい、超ショック状態です。ニンテンドーパワー用のソフトはフラッシュメモリだと聞いたのですが、セーブデータはずっと残るのですか？　もしそうなら、そっちでやり直して完全保存版にするつもりです。
（宮城県　マザー3はまだ?・）

A 確かにフラッシュメモリは使われてるんですが、それはゲームデータ部分だけのようです。セーブ部分は従来と同じ、内蔵リチウム電池によるバックアップ。これはSFCの仕様上、仕方ないのかも…。ちなみに、SSの本体セーブも電池によるモノなので、いずれ消えてしまいます。一生残したい人は今のうちカートリッジに移しときましょ。

Q 初代PSが動かなくなってしまった！　今まで調子が悪かったので、本体を逆さにして使っていましたが、ついにそのウラワザも効かなくなってしまいました！　この先、私どうしたらいいんでしょうか!?（群馬県　じゅんイチ）

A 修理に出しましょう。てゆーか、最初に調子が悪くなった段階で、修理に出した方がよかったですね。ゲームをはじめ電化製品は、叩いたりなどの荒治療はタブー。それが別の故障の原因につながることもありますし、さらに正しい使い方をしていなかったとみなされ、イザという時無償修理が認められないケースになりがち。修理と歯医者は早めに行くのが正解です。

ゲームな夜に…
夜食と私

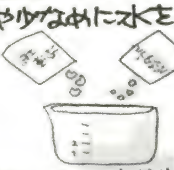
♥今日のレシピ♥
- 米
- カレー粉
- 固形コンソメ
- バター
- たまねぎ
- 冷凍エビ
- ミックスベジタブル

（レシピ参考／東京都　ぽんたろう）

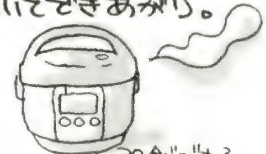
①たまねぎをみじんぎりにし、サッといためる。



②普通に米をとぎ、具とややすくなめに水を入れる。



③カレー粉、固形コンソメ、バターと具を入れ、普通に炊いてできあがり。




カレー風たきこみ

名言短冊（めいげんたんざく） 第拾節

戦争なんて やる事は変わらんからなぁ

日本外人部隊兵／ガングリフォン2（1998）より

「相変わらずの奇襲作戦〜」という、えん戦放送のＤＪ・リリーちゃんの日本を皮肉ったセリフに対して外人部隊の兵士たちが語ったのが、このセリフだ。真珠湾攻撃や夜間の銃剣突撃など、近代戦において日本軍が必殺戦法としてきた奇襲攻撃だが、その後に待つものは転進につぐ転進。この時代でもそれは同じ。まさに的を得たセリフと言えるだろう。

VIVA!マンガ塾



©（株）ナムコ

ホームラン賞（東京都　ガラパゴス島）

★猛打賞（愛知県　自転車でＧＯ）

(子)それでは、誰に挑戦しますか　(父)陳健一さん、お願いします！

★二塁打（大阪府　フィルダー）

(父)父さん、再婚することにしたよ　(子)あっ、また若い女の子!?

★併殺打（神奈川県　産婦人科医）

(子)先生、患者さんをお通ししました
(父)よし、今日はこれを使って診断しよう

今月のホームラン賞は東京都のガラパゴス島さん。おたまの先がＵＦＯってことなんですね。来年はいよいよ1999年。きっと来年の今頃はお空にＵＦＯがいっぱい見れるでしょう。猛打賞は愛知県の自転車でＧＯさん。これはあの、鉄人・陳健一！　って番組のヤツですね。中華料理店という設定を上手く利用したネタ。今後の活躍に期待します。二塁打は大阪府のフィルダーさん。親父が再婚ってことは、フォレスト君が店を手伝うのもこれが最後かもね。それにしてもステキなＰＮ。当然、阪神ファンですよね。併殺打は神奈川県の産婦人科医さん。おたまを使って新しいプレイに挑戦ですか。ちょっと羨ましいですね。

VIVA!マンガ塾募集

次回のお題


©1997 Bullfrog Production Ltd. All rights reserved worldwide.

次回のテーマは『テーマホスピタル』に出演中のオジサンです。この目、この口。とてもスケベそうなことだけは間違いありません。なんか覗いてるようですが、エッチなものでも見てるのかな？　それでは、セリフをお願いします。

Mr. UWASAN

今月も信頼度0%

7月号でウワサンの投稿が増えたと書いてあったけど、あれホント!?　今月はいつもどーりのハガキ数。一体どうやってこのコーナー作ってるのでしょうね。ボクが心配しちゃいます。

●本誌で大人気のＧＢファイターをフューチャーしたミニゲーム『ポケットファイター』が発売されるらしいです。流行りの万歩計と連動しているタイプで本体を振るとファイターがニッコリ笑ってくれたり、ヨーヨーをブンブン振り回して女子のスカートをめくってくれます。その他にもファイターのゴキゲンとりで素人ナンパ物のビデオを見せてあげると大喜びして、しかも徹夜をさせると、面白い話をいっぱいしてくれるぞ。

（千葉県　微笑みデブ）

◎ゲームは一日一時間。３泊４泊は当たり前。ファイターだ！

●最近はフリーマーケットなどでしか人が入らなくなった川崎球場。しかし、今日はあの男のために球場は満員となった。落合博満45歳。今日は彼の引退試合だ。この日のためにやってきたかつての戦友・村田兆治がまさかり投法から現役さながらのストレートを投げる。ズバーン！　初球から内角をえぐる。体勢を立て直し神主打法が再び天を突く。続く２球目は、外角高めの変化球。ドスン！　鈍い音と共にボールがレフトスタンドへ吸い込まれていく。背番号６はゆっくりとダイヤモンドを一周しながら思った。「まだ、やれる！」。翌日、落合は大リーグ挑戦を表明。侍と呼ばれる45歳の決断だった。ハイ！　来春発売予定の『パワプロ６』では、こんなサクセスモードがあるらしいです。

（長崎県　デブ男とチビ助）

◎いやー、泣かせます！　こういう新しい作風も大歓迎です

●鉄道研究部を舞台にしたオタク恋愛ＳＬＧの『鉄研』シリーズに最新作が登場!?　その名は『鉄研３〜鋼鉄のガールフレンド〜』。前作までは都内の主要駅で電車を撮りまくり、上京したてのキオスク嬢をナンパするのが目的だったが、３では鉄道研究部員の「内向さ」を表現するためにストーキングシステム採用。ストーキング時はノクトビジョンやマグライトといった夜間装備を使って深夜での活動も可能。ちなみにサブタイの鋼鉄のガールフレンドとは電車の事らしいです。これで、３もミリオンセラー間違いなしだね。

（奈良県　紫電買い）

●飯野賢治と冬木弘道に兄弟説が急浮上！　イノケン、ブリーフブラザーズ入りか!?

（茨城県　宗々）

◎ブリーフ一枚で足をバタつかせるイノケン。カッコイイなぁ

ミッフィー前川のゲーム・ノスタルヂヤ

1989年07月-TOP10

（ランキングはＧＥＭ団調べ／入手難易度はＳ難→Ｄ易）

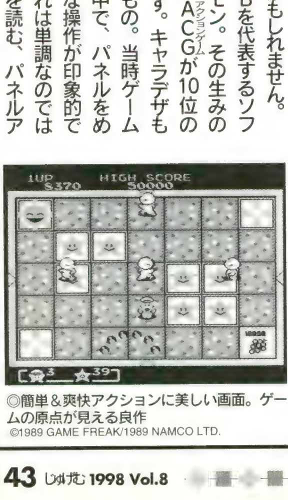
順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	現入手難易度
1位	究極ハリキリスタジアム	FC	タイトー	7月21日	現入手難易度C
2位	テトリス	GB	任天堂	6月14日	現入手難易度C
3位	スーパーマリオブラザーズ3	FC	任天堂	88年10月23日	現入手難易度C
4位	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	MD	セガ	7月1日	現入手難易度A
5位	スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド	FC	カルチャーブレーン	5月26日	現入手難易度B
6位	新・燃えろ プロ野球!!	FC	ジャレコ	7月13日	現入手難易度D
7位	SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記	FC	新正工場・バンダイ	6月25日	現入手難易度B
8位	サンダーフォースⅡMD	MD	テクノソフト	6月15日	現入手難易度C
9位	天外魔境 ZIRAIA	PCエンジン	ハドソン	6月30日	現入手難易度B
10位	クインティ	FC	ナムコ	6月27日	現入手難易度S

PlayBack Review

クインティ

89年は微妙な年です。ＰＣエンジンとＭＤが波に乗り、ＧＢがデビューした年。ランキングにも各ハードを代表する作品が見られます。たとえば広井王子氏デビュー作の『天外魔境』。また『テトリス』はＧＢブームの張本人です。ＧＢの特徴、携帯性と通信対戦システムが生かされロングセラーに。ちなみにテトリスと言えば、ＭＤ版がお蔵入りになった話は有名ですよね。発売されていればＭＤのシェア、ひいてはＳＳのシェアはまた違っていたのかもしれません。

さて、現在ＧＢを代表するソフトといえばポケモン。その生みの親・田尻智氏のＡＣＧ（アクションゲーム）が10位の『クインティ』です。キャラデザも杉森健氏によるもの。当時ゲームの複雑化が進む中で、パネルをめくるだけの簡単な操作が印象的でした。しかしそれは単調なのではなく、敵のクセを読む、パネルアイテムの場所を覚える、特定の倒し方でボーナス…と、やりこむほど高度なプレイが可能な、洗練された作品なのです。要素的には『ゼビウス』など黎明期のゲームを感じますが、当時すでにゲームに食傷ぎみだった人に、忘れていた楽しさを思い出させたのではないでしょうか。田尻氏にとってもそういった作品へのオマージュ、もしくはラブコールだったのかもしれません。ゲームが面白い理由は、もっとシンプルなところにある…そんな信念が現在も貫かれていることは、ポケモンを遊んだ皆さんなら、よくご存知でしょう。



◎簡単＆爽快アクションに美しい画面。ゲームの原点が見える良作
©1989 GAME FREAK/1989 NAMCO LTD.

Voice and Opinion

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

今月のテーマ

ゲームショップに求めるもの

桶は桶屋、ゲーム買うならゲームショップ。では、数あるショップの中から、みんなは何をポイントに店を選んでいるのか？　安さだけじゃなく…。全国の専門店必見！　現在、ゲームショップに求められているものとは？

安さこそがすべて

●私にとっては安さがすべて！　ゲームサービスや情報なんて、ゲームショップにいることが恥ずかしく思える私には不要。ゲームの自販機があったらいいなとさえ思う。（北海道　場ちがいな）

●とにかく安いところで、僕は買います。なぜなら買うソフトを決めてから店に行くし、初回特典などには興味がないから。（京都府　とろうま）

●どんなにサービスが良くっても、定価で売ってると他店に流れる。（神奈川県　ゆー）

◎安さオンリーと答えた人は少数だったものの、全体的に、ある程度の値引きは大前提とされてるようだ。定価じゃ…ねぇ。

何はなくとも品揃え

●専門店に求めるものは、やはり品揃え。コンビニにはない豊富なラインナップで、このソフト多発時代に対応していってほしいですね。（神奈川県　パロム・ポロム）

●売価が安いに越したことはないが、金はあってもヒマがない社会人には、品揃えが第一。予約ナシで、新作も旧作も買える店が好ましい。（無記名）

●メジャーなゲームばかりでなく、CMでは見られないようなマイナーなゲームも置いてほしい。店頭で選ぶことだって、あると思います。難しいのでしょうか？（東京都　akky）

◎もちろん在庫や入荷などの問題もあるだろうが、ここは当然専門店に求められる役割。できるだけニーズに応えてほしい。

ユーザーに優しい店

●ゲームショップなどでは基本的に、注目ソフトぐらいしかデモプレイができないので、もっと多くの種類のゲームをプレイさせてほしい。クソゲーを買わずに済むので、消費者としては嬉しい。（埼玉県　早川和夫）

●価格的にもだいたい平行線になりつつある今、私はサービスに走っています。その店独自のプレゼントとか、スタンプ×個でいくらの金券とか、サービスの良い店を利用しています。（大阪府　豊中TARTE）

●発売済みのソフトの紹介&オススメ度を表示してくれると、ありがたいです!!　どんなゲームか分からないと、買うのに踏み切れない。隠れた名作がたくさんあると思うのですが…。（千葉県　ピーチちゃん）

●専門店なら新品だけでなく、中古ソフトも扱うべきだ。中古を買い取ることで客のふところをサポートし、それを店頭に並べることで選択の幅も広がる。発見もあるだろう。そのほうがより利用価値が高いし、ゲームライフに密着した店になる。（岐阜県　まさよし）

◎ただ商品を売るだけでなく、何かしらゲームライフの起点やお助けとなるようなショップには、自然と足が向くよね。

こんな店への不満

●本来ゲームを買うと付くはずの特典を、付けずに売る店がある。こっちは特典がもらえるのを期待しているのに、付いてこないのは腹が立つ！　これは反則だと思う。ちゃんと付けろ！でなきゃ、2度とそこじゃ買わん！（東京都　おひつぢ座）

●閉店時間が早すぎる。オレが買いに行ったときは、ほとんどの店が閉店している。（鹿児島県　毎日チャンコ）

●潰れないでほしいッ！　それだけです。ここ1年で、近くの店が3店潰れた。悲しいです。（栃木県　歩き人）

◎淘汰され、いい店だけが生き残る！　はずなんだけど…。

ショップ側のお話

●ゲーム屋の立場からひと言、悪いことはしないでっ！　友達のソフトを無断で売ったり、万引きしたりするのは立派な犯罪です！　私たちもお客様を疑ったりしたくはないのですが、常連のコが万引きしたりすると、すごく悲しくなります。（岩手県　里谷たむり）

●私はとあるファミコンショップの店員です。2カ月前、ゲームのことを何も知らない上司が入ってきたため、絶対売れないソフトを980円から3980円に値上げするという、バカなことを実施しています。今、絶対この店に来てはいけません。（神奈川県　RB33ゴリ）

◎カウンターの奥のドラマ。店側にも諸事情あるワケですよ。

店員の態度と心得

●確かな商品知識と愛想は、最低限必要。何も分からないバイトのおばさんや、客商売であることを認識していないようなオタク店員の店には、行く気がしない。（北海道　花桜金造）

●プロ意識。私自身、PSが修理から3カ月以上戻らなかったり、予約や連絡ミスなど、店側の不備でいろいろ痛い目にあっている。例えバイトでもしっかり教育すべき。勉強不足や遊び半分では、決して安価ではない商品を買う客に失礼だと思う。（新潟県　宿許はるか）

●悪いことではないですが、この前ゲーム店で、客の男の子数人と店員がレジ前で大声で話してて、結局何も買えなかったことがあります。アットホームな雰囲気もいいですが、内輪になりすぎでは？（兵庫県　童夢）

●親切に、無視しててほしい。別にHゲーム買うわけじゃないし、万引きするわけでもないけど、いい歳の主婦としてはジロジロと見つめられると気恥ずかしくて…困っちゃうじゃない。（岐阜県　RPGママノン）

◎今回、最も多かった意見がここ。失敬・怠惰・無知な店員に対する、怒りの声が集まった。求ムは知識・愛想・気遣い・さわやかさ、そして女性の店員！

もっとオープンに！

●値段やサービス以前に、私は「入りやすさ」を重視します。足を踏み入れるのもためらうような店では、いくら値が安くても…。（千葉県　渡辺和聡）

●ゲームショップは、女の子にはとても入りづらい。女性限定のショップがあっても良いのでは？　キレイな店内、店員も女の子オンリー、Hなゲームも買いやすい。これこそ女性ゲーマーの求める、夢のゲームショップ。（東京都　メルメルモ）

●とにかくもっとオープンな雰囲気を作ってほしい。最低ラインは「PSライトユーザー&女性が入れる店であること」だと思う。（埼玉県　津月りょう）

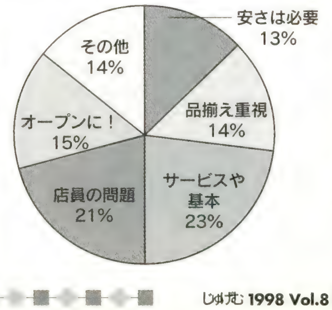
◎まだまだゲームショップは閉鎖的で、入りづらさを感じてる女性が多いみたい。広く明るく清潔で、気軽に入れるような雰囲気・店作りが待たれている。

後記

値引きや品揃えなど、ショップに求められることは多々あるけど、最終的にはやっぱり客商売の基本である『人と雰囲気』。今のゲームショップの客層は、限られていた以前とは違い、どんどん一般にまで広がってきている。そのため改めて、客商売の原点を問われてるのだと思います。最後は読者意見の抜粋…

●目に見えるサービスと、目に見えないサービス。売ってるものはどこも同じなのだから、せめて商品に「気持ち」ぐらい込めて売ってほしいものだ。（茨城県　金成知樹）

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●中古撲滅キャンペーンなどに負けるな!!（東京都　けんちゃんのママ）

●計算してみたら、ウン十万つぎ込まないとポイントがいっぱいにならない、ポイントカードサービス。貯めた強者に会ってみたい。（島根県　天皇）

●未だに「ファミコンショップ」はないと思う。（北海道　サンダーV）

●体験版レンタル業を創ってみては？（東京都　ALI）

●店員の態度!!　ギャルゲー買うとき、ニヤッとするな!!（広島県　川本篤史）

◎みんなで語り明かしたいテーマがあれば、即ボイオピまで！

募る

次々回のテーマ

セガ（Dreamcast）に期待すること

ついに謎のヴェールを脱いだ、セガの新型ハード「Dreamcast」。通信対戦に小型携帯機など、さまざまな可能性が伝えられるが、ユーザーはどう見ているのか？　その登場への意見や買うか否かのキッカケ、今後の展開など、セガに望むこと。どうすれば、起死回生なるのか!?

話題つりーのるツボ

あんたはいらん子。

（題字：広島県　いがぐりほっぺ）

読者アンケートの裏面から、みんなの声を拾うこのフリー枠。ちなみに題字は毎回募集してるモンで、コーナー名じゃありません。「イランっ子」係なんて…ヤッ！

「ご意見」掲載について

●アンケートハガキの「じゅげむへのご意見」を載せるのって、面白いと思いました。ぜひ続けてください。自然体のところが良いです。
（宮城県　会社員40歳）

●6月号からこの意見が載っているが、名前は伏せられてる。でもハガキの表にペンネームを書いてる人は、それで良いと思う。ペンネームが載るのって、結構嬉しいんです。
（千葉県　会社員26歳）

前川「この欄、かなり面白いんですよ。匿名だから肩の力が抜けてるのかな。コレは載せなきゃと」

遠藤「ただ、ハガキはいろんなトコに回されるんで、ボクらが受け取るのもコピーなんです。表と裏同時に見れないんで、PNも…」

吉田「じゅげむは特に、読者意見を載せるページが多いからね」

直井「でも裏見てると、何か職業（その他）の人が多いですよねぇ」

クソゲーハンターがゆく

●6月号の「ハイパークソゲーハンターinナガノ64」には個人的に超ビックリ（長野県松本市出身）。松本にも足を伸ばしてくれれば良かったのに…。しかしナゼ上田？松本にはソフトの内容とか親切に教えてくれたり、レアなグッズを秘密でプレゼントしてくれたり、良心的なショップがありましたのに。
（東京都　大学生22歳）

●「ハイパークソゲー～」は面白かったです。どうも、こういうおバカ企画に弱いです。ゲーム自体のクソゲー特集もあると嬉しいです。ただし、愛のこもったヤツ。単にレゲー特集でもいいです…。
（北海道　専門学校生19歳）

直井「や～、でも大変でしたよ。特に帰ってきてからの作業が…」

遠藤「最近、支持率男ですねぇ」

直井「次行くなら、暖かいトコがいいな。南の島とか、九州とか。みんな、レゲー情報ください！」

キリ抜く？中学生たち

●「エロティカ・ヘブン」隠れて読んでます。僕はムッツリです。部屋がないので、エロ本も読めません。このハガキも見つからないように書いてます。だから「エロティカ～」では、もっと過激な映像を載せてほしいです。モザイクも掛けないでください。お願いします。
（東京都　中学生14歳）

●「エロティカ～」、親に見られるとヤバいので、切り抜いて見てちょっとウハウハです。私が1番ヤバイっつーの。もっとエッチなのを載せてください。ほんとヤバイね私…、でわっ。
（神奈川県　中学生13歳）

前川「ちなみに2人目は女のコよね。ヤメロって声も多いし」

吉田「エロティカは、両論なんだよね。ヤメロって声も多いし」

遠藤「オレは、この2人は健全だと思うけどな。中学生らしくて」

吉田「ただ、子を持つ親御さんとかは、やっぱ抵抗が強いみたい」

直井「ど～思います、前川さん」

前川「おう！　親の抑圧に負けず、上を向いて育てよ、青少年！」

遠藤「前川さん、イメージが…」

MOOKからようこそ！

●「ゲームボーイ読本」をコンビニで見かけて、良さげだったので買い、面白かったので今月号をつい買ってしまった。そこらへんのバカっぽいことしか書いてないゲーム誌より、こっちのほうが面白いです。少々マニアックだし。これから毎月買います。
（茨城県　フリーター17歳）

●「ゲームの天才」を買って、この雑誌の存在を知りました。なかなか良いです。友達の間でも評判でした。私は特にGooBooレビューが、グーグーガンモみたいで気に入りました。読者サービスが、細かいところで見受けられますね。このハガキも切手要らないし。
（東京都　高校生16歳）

遠藤「みなさん、読みました？」

直井「GB読本の、横井軍平さんのマンガには感動しましたぁ」

前川「天才MOOKは、クリエイター志望の方に超オススメです」

吉田「BOOKS&MOOKともども、よろしくお願いしま～す」

直井「ちなみにボクも体型的に、お酒飲んでほろ酔いだと、ピンクのグーグーガンモになりますよ」

遠藤「ってか、忍豚ちゃう？」

ENDING

いつもおハガキ、ありがとうございます。みんなですべてに目を通してます。ただし、投稿はお早めに…発売から2週間ぐらいまでに出してもらえるとグッ！　また、なかなか自分の意見が載らないという人は、掲載されてる他の人の意見を参考に作ってみて。常連さんはさすが、心得てます。

◆『街』の美子を見てたら、他人事じゃないことに気づきました。でも彼女の食欲はいっそ美しい…（前川）

◆江川卓監修の野球選手データ本が発売されてます。やきゅつくやパワプロの参考書としてどーぞ（直井）

◆友人とカラオケにGO！　気が付くと11時間経過…。寛子絵里子、どちらのパートもオールOKッス（遠藤）

◆世の中、サッカー一色ですがボクにはM・ジョーダンの去就の方が気になるんですよねェ…（吉田）

今月のソフト当選者は、岐阜県のまさよし。やるやるドラドラの「ダブルキャスト」。まかせろ、全編フルチーンでお届けするぜ！

投稿の決まり

●GEM団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは7文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（PN）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。
●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを！　そしてさらに、抽選で1名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!
●宛先／〒105-0021　東京都港区東新橋2－12－11　電池ビル　じゅげむ編集部「GEM団○○係」まで。FAXでの投稿は…03（5472）8413へ。

編集さん図鑑



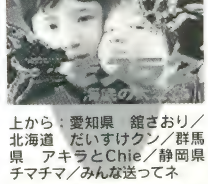
ハル　No.625

暇さえありゃ寝てる、GEM担ソバー頭。色白く腹黒く、トレーナーはグレー。固いモノと、無抵抗な動物をいぢめるのが大好き。でも家族はみんなプー。

コマプリクラ





上から：愛知県　舘さおり／北海道　だいすけクン／群馬県　アキラとChie／静岡県　チマチマ／みんな送ってネ

ILLUSTYLE



岐阜県　あや



大分県　れいか


福岡県　ひとし孫


沖縄県　ロッサ


兵庫県　KIM


愛知県　どんどぐる

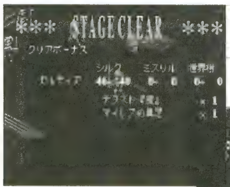
今月のデカは、華やか花組・水着で集合の（あや）。これ、原版はカラーでめっちゃキレーなんスよ…思わずうっとり。カラーイラストは「サラーンライフ」でも募集してます。ちなみに今回はサクラとPイヴが多かったね。目指せ、デカスペ！

攻略 REBUS

●アトラス●タクティカルRPG●PS●5800円

ステージボーナスで貴重なアイテムを続々とゲット

各ステージごとに設定されている条件を満たしてクリアすると、ボーナスアイテムがもらえる。それは全ステージに用意されていて、ステージによっては条件とアイテムが数種類存在することもある。第4章までの入手条件を右の表に載せるので、これを参考にあとは自分で見つけ出そう。



⬅キツい条件も多くあるので、こまめにセーブしよう。全アイテム獲得にはロードの多用が欠かせない



➡アリーナにも貴重なアイテムが眠っている。ステージボーナスとともに1つも取りこぼすな

ステージ		入手条件
第1章	トキサ編	ボスのみ倒す
	ラクリマ編	味方の損害数がゼロ
第2章	トキサ編	シルク使用枚数が8以下
	ラクリマ編	本棚がすべて残った場合
	ラクリマ編	ボスのみ倒す
第3章	トキサ編	味方の損害数が0
	トキサ編	シルクの使用枚数が2以下
	ラクリマ編	味方の損害数が0
第4章	トキサ編	味方の損害数が10
	トキサ編	味方の損害数が0
	ラクリマ編	味方の損害数が5以下
	ラクリマ編	味方の損害数が10以下
	ラクリマ編	シルク使用枚数が5以下

技辞典（わざじてん）

いよいよ本格的に夏が到来。海もいいけどゲームもね！

ウラ技 リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

●エス・エヌ・ケイ●格闘アクション●PS●5800円

3つのおまけモードを追加

特定の条件を満たすと、以下の3つのおまけがオプション内に出現する。おまけの内容は、シングルモードクリアでムービー鑑賞モード、ギースを倒してシングルモードをクリアすると絵コンテ鑑賞モード、サバイバルモードをクリアすることで、簡易必殺技変更モードが追加される。



➡やっぱり目標は、全キャラクターのエンディングムービーコレクションだ

ウラ技 ポケットファイター

●カプコン●はちゃめちゃバトル●PS●5800円

スペシャルキャラクターが使用できるパスワード

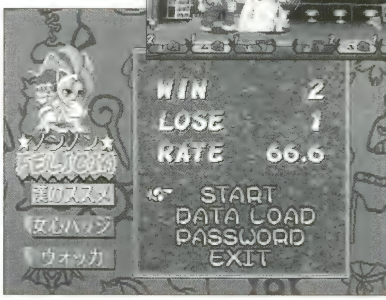
ライバルバトルで特別なパスワードを入力すると、カプコンの開発スタッフが作成したスペシャルキャラクターが登場する。入力パスワードと、対応する登場キャラクターは以下のとおり。「たけちゃんずばんぶう」で、「ばんぶう★」というモリガン。「たけちゃんず　ぺっちゃ」で、「ぺっちゃ♪」というチュンリー。「きゅうりょうあげて」で、「くぼりん」というケン。「かれし　ぼしゅうちゅう」で、「★ノンノン★」というフェリシア。「だれかすしおごって」で、「はす」というチュンリー。

ポケファイ隊のキャラも試そう

「ぽけふぁいたい□さら」「ぽけふぁいたい□かな」「ぽけふぁいたい□ゆか」と入力すると、カプコンパブリシティー3人娘が作ったモリガン、チュンリー、さくらが登場する。



➡防御力が0、攻撃力、積極性はMAXという、超攻めキャラと化したモリガン。とにかく攻めまくるので強い



⬅妙な組み合わせのアイテムを持っているが……

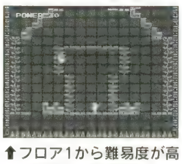
Play Now!! 今月の一本 ナムコアンソロジー1

●ナムコ●バラエティ●PS●5800円

オリジナル版4タイトルの隠し要素を公開

バベルの塔

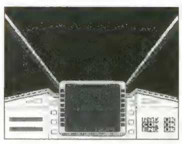
タイトル画面で方向ボタンを上3回、下5回、右2回、左1回の順に入力する。成功するとタイトルが青くなり、裏バベルが始まる。



⬆フロア1から難易度が高く、完全に上級者向け

スターラスター

タイトルロゴ点滅中に、セレクト、×、○、右、左、上、セレクト、×、下、右の順に入力すると、コクピットの色を変えられる。



⬆コクピットの好きな場所だけを選ぶことが可能

レッスルボール

チームセレクト画面で下と×を押し続けておくと、下の段に隠し4チームが出現する。また、WB LEAGUEでWRESTLEチームを選択し、パスワードを「NMURA」と入力するとビジュアルモードが始まる。そして、WB LEAGUEでKARATEチームを選択し、パスワードを「KWGEN」と入力するとサウンドモードに入る。



⬅クンフーやムエタイなど強そうなチームばかり。ビジュアル的に相撲チームが面白い

覇王の大陸

君主セレクト画面で1P側の君主選択時に、スタートを押しながら○を押すとウォッチモードになる。また、1Pプレイか2Pプレイ選択画面で、○を押しながら上、下、左、右の順に入力すると、サウンドテスト。同様のタイミングで、×を押しながら上、下、左、右の順に入力するとエンディングが始まる。なお、隠し武具の出現条件は下表のとおり。

隠し武器	出現条件
龍麟の鎧	劉備を一騎討ちで倒す
青紅の剣	馬騰を一騎討ちで倒す
倚天の剣	曹操を一騎討ちで倒す
七聖宝剣	レベル2以下の武将が董卓を一騎討ちで倒す
龍牙刀	上記4人以外の君主を一騎討ちで倒す

ワールドスタジアム2

●ナムコ●PS●野球●5800円

ミニゲームにまつわる隠し要素

ゲーム起動時に遊べるミニゲームの100m走で1位になると、「ゼビウススタジアム」ミニ球場が出現する。同じく1位になったとき、「バックランドスタジアム」にカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定すると「かせんじき球場」でプレイできる。また、100m走スタート直後の「NOW ROADING」表示中にL1+R1+△+スタートで犬が登場、L1+R1+左+○で有名選手が登場、L1+R1+右+□でピノが登場する。このうちピノに勝利すると、戦国チームデータをロードしなくても「戦国球場」が選択可能になり、しかもオープン戦時に限りユーザーチームの選手全員が絶好調状態になるという特典がつく。

ドッチDEボール!

●ユーメディア●ドッチボール●PS●4800円

裏シナリオで再度プレイ

まず、ストーリーモードを8人のキャラクター全員でクリアする。するとスペシャルモードとして、8人の中から4人を選び、残りの4人と試合をすることになる。そして、その試合に勝利してエンディングを迎えたあと、再度ストーリーモードでキャラクターを選ぶと、裏シナリオをプレイできるようになる。

ブリガンダイン 幻想大陸戦記

●イースリースタッフ●シミュレーション●PS●5800円

隠しキャラ3人を仲間に

通常はゲームが進むと敵国に現れる女性騎士アルディス。だが、それ以前にクエストで出会っておき、かつ自国の領土が2拠点以下になると仲間になってくれる。彼女は統魔力が301もあり、さらに最上級クラスであるファーブニルのピュロを配下に従えている強力なユニットだ。ただし、アルディスとクエストで出会う確率は非常に低く、相当な根気が必要になる。ソレイユを仲間にするには、まず一番最初にエストレガレス帝国の拠点を手に入れ、ソレイユの義兄弟であるシュトレイスを仲間する。その状態で、エストレガレス帝国を滅ぼすとソレイユが仲間に加わる。ただし、帝国を滅ぼした瞬間にシュトレイスがクエストに出ていると、ソレイユを仲間にすることができない。また、ゲーム開始時にただ1人世界に存在するシャドウのクラスを持つシラハは、エストレガレス帝国を滅ぼしたあとにクエストで発見することで、仲間にすることができる。シラハを仲間にすると、それ以降は、レベル10以上でSTRとAGIが60以上の男性騎士がシャドウにクラスチェンジできるようになる。シャドウは、騎士の中で唯一ヒット&アウェイのスキルを持ち、手裏剣での間接攻撃も可能になっている。

裏技 ワンポイントテク攻略法 大募集

今月も過密な内容でお届けした「技辞典」、いかがでした？ このコーナーでは、読者のみなさんからも裏技、攻略、ワンポイントアドバイスなどを募集しています。巻末等のハガキでドシドシご応募下さい！

エクストリームG

●アクレイムジャパン●レース●N64●6800円

隠しステージと特殊効果

使用するバイクをデフォルトの8台から選択し、エクストリームチャンピオンシップモードのHARDですべて1位になると、隠しステージの「THE ISLAND」が出現する。また、バイク選択画面でRボタンを押し、一番上にあるプレイヤー名変更箇所で特定のコマンドを入力するとさまざまな特殊効果が起こる。コマンド名と対応する効果は以下のとおり。なお、コマンド入力が成功していれば、スタートボタンを押したときに確認音が鳴るので参考に。

ANTIGRAV：画面の天地が逆になる
FERGUS：シューティングのターゲットが開発者
GHOSTLY：背景が半透明で表示される
WIRED：背景のすべてがワイヤーフレーム
MAGNIFY：視点の中心が近くなる
FISHEYE：視点の中心が遠くなる
ROLLER：すべてのバイクが転がる岩に変化する
STEALTH：すべてのバイクが透明になる
UGLYMODE：グラフィックやスクロールが粗い
XTREME：超高速モードになる
ARSENAL：ミサイルが何度でも使用可能にな
NITROID：ニトロが何度でも使用可能になる

Parlor! PRO3

●日本テレネット●パチンコ実機シミュレーション●PS●5600円

攻略モードにCR華観月を追加

ホールモードスタート時の7月1日に宇崎邸付近のマスに止まると、高確率でパチンコ講師モリピーが現れ、「ゼット」というキーワードをもらうことができる。その後、パチンコホールに入店すると2分の1の確率で店長が話しかけてくるので、「はい」、「ゼット」の順に会話選択する。そして店長の要求どおり7万7千7百ゴールド払うと、あるアイテムが手に入り、以後攻略モードで「CR華観月Z」が選択可能になる。

日刊べるとも倶楽部

●アイマックス●ヴァーチャルポケベルゲーム●GB●4500円

サウンドモードに突入

タイトル画面（「はじめから」「つづきから」が表示されている）で、セレクト、セレクト、B、スタート、スタート、B、セレクト、スタート、Aの順にコマンドを入力する。すると、サウンドテストモードに突入して、ゲーム中のサウンドを自由に聴くことができる。

ハローキティのCube de Cute（キューブでキュート）

●カルチュア・パブリッシャーズ●アクションパズル●PS●4800円

エクストラ&上級者モード

通常のストーリーモードをクリアしてエンディング後にセーブすると、次回からエクストラモードをプレイできる。このモードは、ポチャッコ、パティ&ジミー、リトルティンクルスター（キキとララ）、プリン、バツ丸の全5エリアで、クリアすればそれらのキャラクターが使用可能になる。さらに、エクストラモードのクリアデータがあれば、難易度が格段に高いストーリーモード上級編に挑戦することができる。

Tから始まる物語

●ジャレコ●アクションアドベンチャー●PS●5800円

別の主人公で冒険できる

タイトル画面で右、左、右、下、上、上の順に入力すると、画面左上にピンクの文字でキャラクター名が表示される。そのあと方向ボタンの左右でキャラクターを選択してゲームを始めると、いつもと違う主人公でプレイが可能になる。ちなみに、1P側のコントローラのセレクト+□+L1orL2orR1orR2+上下でメッセージウィンドウの色を変化、2P側にマウスを接続するとプラネット画面でカーソルをマウス操作できる。

アナザー・メモリーズ

●スターライトマリー/イースリースタッフ●アドベンチャー●PS●5800円

精神世界へ行くイベント

ある特定の連続するイベントをすべて発生させることで、2年の夏休みにジェナスが精神世界へ行くイベントが起こる。このとき現れるのは、その時点でもっとも仲のいい娘だ。発生日時は順に、1年の1/5～3/1の夕方に触媒屋、2年の場合は、4/6～5/25、6/2～6/30、8/5～8/26、1/18～2/16の夕方に触媒屋で発生する。ちなみに、1/18～2/16に発生するイベントでは、特別なバイトを発見することもできる。

スーパーロボット大戦F 完結編

●バンプレスト●シミュレーションRPG●SS●6800円

強力な4キャラが自軍に参加

戦闘中に特定の条件を満たすことで、通常は仲間にならないガトー、クワサン、ギャブレー、アスフィーの4人を自軍に加えることができる。ガトーを仲間にするには、最終分岐DCルートの第72話で、ガトーとキシリアが生きている状態で、ギレンを撃墜せずにHPを10%以下にする。すると、キシリアがギレンを暗殺するイベントが発生し、ガトーを倒してマップクリアすればガトーが仲間に加わる。また、クワサン&ギャブレーの場合は、最終分岐でポセイダルルートを選択し、第71話でサージェ・オーパスにダバで攻撃すると、ダバがクワサンを救出するイベントが発生。そのままマップクリアすればクワサンが仲間になる。そしてクワサンを仲間にしたら、次の第72話中に、ダバが生きている状態で5ターン目以降にオージのHPを30%以下にすれば、ギャブレーが登場して仲間になってくれる。なお、第71話、第73話に登場するアスフィーは、ダバで説得することで仲間に加えることができる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●エス・エヌ・ケイ●対戦格闘●PS●5800円

中ボスとボスをマイキャラに

キャラクター選択画面で格闘スタイルを選択したあとに、L1とR1を同時に押すと、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ（暴走した庵）、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ（暴走したレオナ）、オロチチームに変身した七枷社、シェルミー、クリスが出現する。暴走した庵とレオナはスピードが異常に速い上に攻撃力も高く、オロチチームの3人は通常とまったく異なる技を使うため、外見は一緒でも完全に別人の感覚だ。また、上記の5人を出現させた状態で、L2とR2を同時に押すと、最終ボスのオロチが使用可能になる。

SUPERじゅげむカレンダー

7.23　SONIC JAM(サタコレ)／セガ・エンタープライゼス／¥2800
7.23　ハイスクール　テラ　ストーリー／キッド／¥5800
7.23　魔導物語／コンパイル／¥5800
7.23　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
7.23　★レイディアント　シルバーガン／トレジャー／¥5800
7.30　アンジェリーク　デュエット／光栄／¥7800
7.30　アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
7.30　ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300
7.30　★ラングリッサーⅣ（サタコレ）／メサイヤ／¥2800
7.30　★わくわくモンスター／アルトロン／¥5800
下旬　★本格プロ麻雀 徹萬 スペシャル(サタコレ)／ナグザット／¥2800
未定　イメージファイト&X-MULTIPLY/アーケードギアーズ/エクシングエンタテイメント/¥4800
未定　エルフを狩るモノたちⅡ／アルトロン／価格未定
未定　ソルヴァイス／アルトロン／価格未定

8月発売のソフト
8.6　★ガーディアン フォース／サクセス／¥5800
8.6　★サムライスピリッツベストコレクション／エス・エヌ・ケイ／¥4800
8.6　バッケンローダー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
8.6　★プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション/セガ・エンタープライゼス/¥5800
8.6　★リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション／エス・エヌ・ケイ／¥4800
8.20　海辺(ビーチ)でリーチ！／毎日コミュニケーションズ／¥5800
未定　魔法使いになる方法／テイジイエル／¥5800

9月発売のソフト
未定　シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
未定　スチームハーツ／戯画／¥6800
未定　デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ／バンダイ／価格未定

10月以降発売のソフト
10.29　Find Love 2 ~Raphsody~／ダイキ／価格未定

98年発売のソフト
98年夏　アストラスーパースターズ／サンソフト／¥5800
98年夏　シャイニング・フォースⅢシナリオ3(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
98年夏　BLACK/MATRIX／NECインターチャネル／価格未定
98年夏　フレンズ／NECインターチャネル／価格未定
98年夏　ミレニアムファイア／バンダイ／¥6800
98年夏　ルナ2~エターナルブルー~／角川書店／ESP／¥7800
98年秋　バーチャルコールS／キッド／価格未定
98年秋　Pia♡キャロットへようこそ！！2[18才以上推奨]／NECインターチャネル／価格未定
98年秋　Words Worth(ワーズ・ワース)[18歳以上推奨]／エルフ／価格未定
98年冬　★アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版／ジャレコ／価格未定
98年冬　七つの秘館　戦慄の微笑／光栄／¥7800
98年未定　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
98年未定　音楽ツクール　かなで～る2／アスキー／¥5800
98年未定　激闘おったまがえる／CSK総合研究所／価格未定
98年未定　幻想水滸伝／コナミ／¥3800
98年未定　JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定
98年未定　スレイヤーズろいやる2／角川書店/ESP／価格未定
98年未定　超FLAPPY／デービーソフト／¥5800
98年未定　ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3／コナミ／価格未定
98年未定　FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定
98年未定　ボールディランド／バンプレスト／¥6800

99年発売のソフト
99年春　SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年春　THE RUINS（仮）／A.D.M　CO.,LTD／価格未定

発売日未定のソフト
アドヴァンスト　V.G.2／テイジイエル／¥5800
カプコンジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション~第5集(仮)~／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション~第3集(仮)~／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション~第2集 魔界と騎士~／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション~第4集(仮)~／カプコン／価格未定
かもめ大作戦／ビング／価格未定
コントラ~レガシー・オブ・ウォー~／コナミ／価格未定
神罰　隙あらば愛／ガイナックス／価格未定
Super301 S.Q／日本物産／価格未定
スタートリング・オデッセイⅢ／レイ・フォース／価格未定
スタートリング・オデッセイⅡ／レイ・フォース／価格未定
スタートリング・オデッセイⅠ／レイ・フォース／価格未定
汽船海賊(スチームパイレーツ)(仮)／ネバーランド／価格未定
制服~ハイスクールカウントダウン~／ユーメディア／価格未定
ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
ダービースタリオン（仮）／アスキー／価格未定
ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800
バーチャファイター3／セガ・エンタープライゼス／価格未定
バイオハザード 2／カプコン／価格未定
パチンコファイター(仮称)／プレ・ステージ／価格未定
Project X2／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
MARVEL SUPER HEROES VS.STREETFIGHTER／カプコン／価格未定
モニカの城／パイオニアLDC／¥6800
モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800
USドラッグチャンプ(仮題)／日本物産／価格未定
ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

プレイステーション……PS

7月発売のソフト
7.2　ガーディアン リコール／エクシングエンタテイメント／¥6800
7.2　帰ってきた パチ夫くん DREAM COLLECTION／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
7.2　三國志Ⅴ　withパワーアップキット／光栄／¥9800
7.2　ソルディバイド／アトラス／¥5800
7.2　★大幽霊屋敷／ヴィジット／¥4800
7.2　バーチャル競艇' 98／日本物産／¥6800
7.9　アルカナ戦記ルド／パイ／¥5800
7.9　DIABLO／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥5800
7.9　★Dの食卓 コンプリートグラフィックス(PS・ザ・ベスト)／アクレイムジャパン／¥2800
7.9　b.l.u.e.　Legend of water／ハドソン／¥5800
7.9　ポイッターズポイント2／コナミ／¥5800
7.9　レイク・マスターズ2／ネクサスインターラクト/ダズ／¥5800

TVゲームソフト

スーパーファミコン……SFC

7月発売のソフト
7.1　★zooっと麻雀！／任天堂／¥3000

発売日未定のソフト
ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800

NINTENDO64……N64

7月発売のソフト
7.10　STAR SOLDIER VANISHING EARTH／ハドソン／¥6800
7.14　F-ZERO X／任天堂／¥5800
7.16　OLYMPIC HOCKEY NAGANO 98／コナミ／¥6800
7.17　スーパーロボットスピリッツ／バンプレスト／¥7800
7.17　チョロQ64／タカラ／¥6800
7.23　RAKUGAKIDS／コナミ／¥6800
7.24　スーパービーダマンバトルフェニックス64／ハドソン／¥6800
未定　64トランプコレクション／ボトムアップ／¥6980

8月発売のソフト
8.1　ポケモンスタジアム／任天堂／¥6800
8.7　イギーくんのぶら2ぽよん／アクレイムジャパン／¥6800
8.28　エフ~FLYING HUNTERS／アクレイムジャパン／¥6800
未定　忍たま乱太郎64 チャレンジパズル(仮)／カルチャーブレーン／価格未定

9月発売のソフト
9.25　★シムコプター64／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥6800

10月以降発売のソフト
11.未定　おねがいモンスター／ボトムアップ／価格未定
11.未定　TONIC TROUBLE／UBIソフト／価格未定

98年発売のソフト
98年夏　Let' sスマッシュ／ハドソン／価格未定
98年夏　レブ・リミット／セタ／価格未定
98年秋　★オウガバトル3（仮称）／クエスト／価格未定
98年秋　キングヒル64（仮）／ケムコ／価格未定
98年秋　ゼルダの伝説　時のオカリナ／任天堂／価格未定
98年秋　BUCK BUMBLE／UBIソフト／価格未定
98年秋　バンジョーとカズーイの大冒険／任天堂／¥6800
98年秋　ピカチュウ げんきでちゅう(仮)／任天堂／価格未定
98年冬　WIN BACK／光栄／価格未定
98年冬　★カメレオン ツイスト2／日本システムサプライ／価格未定
98年冬　Ｊリーグ タクティクス サッカー／アスキー／価格未定
98年冬　テュロック2(仮称)／アクレイムジャパン／価格未定
98年冬　爆笑人生64 めざせ!リゾート王／タイトー／価格未定
98年未定　NBAバスケットボール（仮）／任天堂／価格未定
98年未定　ハイブリッドヘブン（仮）／コナミ／価格未定
98年未定　フライトシミュレーター(仮)／ビデオシステム／価格未定
98年未定　ポケモンスナップ／任天堂／価格未定
98年未定　レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

発売日未定のソフト
ウルトラドンキーコング（仮称）／任天堂／価格未定
エルテイル（仮）／イマジニア／価格未定
カービィ64（仮称）／任天堂／価格未定
キャバリーバトル3000／日本システムサプライ／価格未定
キャベツ（仮称）／任天堂／価格未定
キラッと解決！６４探偵団／イマジニア／価格未定
金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
ゴルフ（仮称）／任天堂／価格未定
コンカーズクエスト（仮）／任天堂／価格未定
シムシティー64（仮称）／任天堂／価格未定
ジャングル大帝（仮称）／任天堂／価格未定
スーパーマリオRPG２（仮称）／任天堂／価格未定
スーパーマリオ64-2（仮称）／任天堂／価格未定
スノースピーダー／イマジニア／価格未定
ゼルダの伝説DD（仮称）／任天堂／価格未定
超空間ナイタープロ野球キング2／イマジニア／価格未定
悪魔城ドラキュラ3D（仮）／コナミ／価格未定
ぬし釣り64／パック・イン・ソフト／価格未定
ファイアーエンブレム64(仮称)／任天堂／価格未定
ファイティングカップ／イマジニア／価格未定
ボディ ハーベスト（仮称）／任天堂／価格未定
MOTHER3（仮称）／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ タレントメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ ピクチャーメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ ポリゴンメーカー(仮称)／任天堂／価格未定

サターン……SS

7月発売のソフト
7.2　アナザー・メモリーズ／スターライトマリー／¥5800
7.2　SEGA AGES／ギャラクシーフォースII／セガ・エンタープライゼス／¥3800
7.2　ソルディバイド／アトラス／¥5800
7.2　ドルイド／光栄／¥6800
7.9　Code R／クインテット／¥6800
7.9　★The Legend Of Heroes Ⅰ&Ⅱ英雄伝説／GMF／¥5800
7.9　探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／¥5800
7.9　ポケットファイター／カプコン／¥5800
7.16　DEEP FEAR／セガ・エンタープライゼス／¥6800
7.23　お嬢様特急／メディアワークス／¥6800
7.23　お嬢様を狙え／クリスタルビジョン／¥6800
7.23　コナミアンティークス~MSXコレクション ウルトラパック~／コナミ／¥5800
7.23　★サターンミュージックスクール2／ワカ製作所／¥5800

SUPER じゅげむカレンダー

98年7月以降に発売予定のTVゲームソフト PCゲームソフトを集めました。

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は6月16日現在のものです

SUPERじゅげむカレンダー

98年未定　深海伝説 マーメノイド(仮)／エクシングエンタテイメント／価格未定
98年未定　蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800
98年未定　真髄・碁仙人（仮）／J・ウイング／¥8900
98年未定　聖龍伝説（仮題）／Vap／¥5800
98年未定　奏（騒）楽都市OSAKA／キングレコード／¥6800
98年未定　玉繭物語／元気／価格未定
98年未定　タワードリーム2／アクセラ／¥5800
98年未定　ナムコアンソロジー2／ナムコ／価格未定
98年未定　2999年のゲーム・キッズ／SCEI／¥2000
98年未定　猛なカ・ン・ケ・イ／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／価格未定
98年未定　バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
98年未定　ひっとばっく／トミー／¥5800
98年未定　Final One／GMF／¥5800
98年未定　ボールディランド／バンプレスト／¥6800
98年未定　ほのぼ～ど／アミューズ／¥4800
98年未定　まじっく　あにまる／J・ウイング／¥5800
98年未定　マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800
98年未定　森の王国（仮）／アスミック／価格未定
98年未定　リフレインラブ 2／リバーヒルソフト／価格未定

1月発売のソフト
上旬　★バーガーバーガー2／ギャップス／¥5800
未定　勇者王ガオガイガー（仮）／タカラ／¥6800

2月発売のソフト
未定　モンスター・コレクション(仮)／角川書店／価格未定

99年発売のソフト
99年春　サーキットの狼Ⅱ／エム・ティー・オー／価格未定
99年春　SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年春　PATLABOR THE GAME(仮)／バンダイビジュアル／価格未定
99年春　THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年未定　～es2／ベンチャーソフトウェア／価格未定
99年未定　ガレリアンズ／アスキー／価格未定
99年未定　爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮題)／Tears／価格未定

発売日未定のソフト
マクロス DIGITAL MISSION VF-X2(仮)／バンダイビジュアル／価格未定
ARKS1000～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフ インベンション／価格未定
イイナ／イマジニア／価格未定
ウィザードリィ～DIMGUIL～／アスキー／価格未定
MTB ダートクロス／サミー／価格未定
王国のグランシェフ／サライターナショナル／価格未定
オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定
オメガブースト／SCEI／価格未定
カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション～第5集(仮)～／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション～第3集(仮)～／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～／カプコン／価格未定
カプコンジェネレーション～第4集(仮)～／カプコン／価格未定
★クラッシュ・バンディクー3(仮称)／SCEI／価格未定
グリントグリッター／コナミ／価格未定
コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
Cybernetic EMPIRE(サイバネティックエンパイア)／ウルフチーム／日本テレネット／価格未定
シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称)／カルチャーブレーン／価格未定
ジャージーデビルの大冒険／コナミ／価格未定
Jump KID（仮）／ニュー／価格未定
重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定
新世紀GPXサイバーフォーミュラ／Vap／¥5800
スノークィーン／東北新社／¥4800
ダンジョンズ＆ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800
DEEP FREEZE／サミー／価格未定
デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)／イマジニア／¥2000
ときめきメモリアル2（仮）／コナミ／価格未定
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
トリフェルズ魔法学園　初等部／アスキー／価格未定
なげっと～激録！ブルブル商店街～(仮)／アクティアート／価格未定
眠礼繭／アスミック・エース／価格未定
バーチャルリモコン(ヘリポートI)／スリーディ／価格未定
HARD EDGE（仮）／サンソフト／価格未定
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定
ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
パラッパ2（仮）／SCEI／価格未定
ひとつやふたつ…いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800
飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800
ファイナルファンタジーⅧ／スクウェア／価格未定
フェイバリット・ディア／NECインターチャネル／価格未定
武戯／コナミ／価格未定
メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
ユーラシアエクスプレス殺人事件／エニックス／価格未定
リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800
LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
ロビン・ロイドの冒険（仮）／ガスト／価格未定
ワンダラーショック／SCEI／価格未定

ドリームキャスト……DS

11月発売のソフト
11.20　Dの食卓2／ワープ／¥5800
11.20　SEVENTH CROSS(セブンスクロス)／NECホームエレクトロニクス／価格未定

98年発売のソフト
98年冬　戦国TURB™(セヴンスクロス)／NECホームエレクトロニクス／価格未定

3DO……3DO

発売日未定のソフト
キッズTV／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
スターファイター(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
バトルスポーツ(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定

未定　センチメンタルジャーニー／バンプレスト／¥6800
未定　どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800
未定　Knight & Baby／タムソフト／価格未定
未定　★NAVIT／アートディンク／¥5800
未定　パイロットになろう！／パックインソフト／価格未定
未定　バトルアスリーテス 大運動会 GTO／インクリメントP／価格未定
未定　Blaze＆Blade Busters／T&E SOFT／¥4800
未定　封神演義／光栄／¥6800
未定　御神楽少女探偵団／ヒューマン／価格未定
未定　ミリオンクラシック／バンダイ／¥5800
未定　目指せミリオンセラー／富士通パソコンシステムズ／価格未定
未定　★U.P.P／バンサーソフトウェア／¥4800

10月以降発売のソフト
10.22　火星物語／アスキー／価格未定
10.未定　アームド・ファイター／バンプレスト／¥5800
10.未定　サンパギータ／SCEI／価格未定
10.未定　★DUKE NUKEM／キングレコード／¥5800
10.未定　RYU-Z（仮）／アスク／価格未定
11.上旬　★カートデュエル　スペシャル／ギャップス／¥5800
11.未定　トランプしようよ！／ボトムアップ／¥4800
11.未定　雪割りの花／SCEI／価格未定
12.10　トゥルー・ラブストーリー2／アスキー／価格未定
12.未定　さくま式人生ゲーム／タカラ／価格未定
12.未定　新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA／タカラ／¥6800

98年発売のソフト
98年夏　ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-／SNK／夢工房／価格未定
98年夏　★アバラバーン／タカラ／¥5800
98年夏　～アルバレアの乙女～／メサイヤ／価格未定
98年夏　Kitty the Kool！（仮）／イマジニア／価格未定
98年夏　ギャングウェイ・モンスター／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
98年夏　TNT(The Next TETRIS)(仮)／ビーピーエス／価格未定
98年夏　The Legend Of Heroes Ⅳ 朱紅い雫／GMF／¥5800
98年夏　Juggernaut～戦慄の扉～／TONKINHOUSE／価格未定
98年夏　Jaja馬カルテット／GMF／価格未定
98年夏　スーパーエンデューロ（仮称）／メサイヤ／価格未定
98年夏　スター・ウォーズ マスターズ オブテラス・カシ／ビーピーエス／¥5800
98年夏　スピンテイル／バンダイ／¥5800
98年夏　時をかける少女／バンダイ／¥5800
98年夏　NOëL～La neige～スペシャル／パイオニアLDC／価格未定
98年夏　H.A.E Beelzebub／GMF／¥5800
98年夏　ハロー　チャーリー／エニックス／価格未定
98年夏　フィフスエレメント／ハドソン／価格未定
98年夏　プリンセスメーカー GO! GO!プリンセス／ナインライブス／¥5800
98年夏　毎日猫曜日／バンダイ／¥5800
98年夏　★魔女っ子大作戦／バンダイ／価格未定
98年夏　みつめてナイトR 大冒険編／コナミ／価格未定
98年夏　メリーメント キャリング キャラバン／イマディオ／¥5800
98年夏　1 on 1／マチルダ／¥5800
98年秋　R・TYPE⊿(デルタ)／アイレムソフトウエアエンジニアリング／価格未定
98年秋　AZITO2／バンプレスト／¥5800
98年秋　いただきストリート ゴージャスキング／エニックス／価格未定
98年秋　★Wizard's Harmony アナザーストーリー(仮称)／アークシステムワークス／¥5500
98年秋　The AIRS(エアーズ)／パックインソフト／価格未定
98年秋　ECSAFORM／バンダイビジュアル／¥6800
98年秋　～es／ベンチャーソフトウェア／¥5800
98年秋　L.S.D／アスミック／¥5800
98年秋　快刀乱麻／イマディオ／価格未定
98年秋　久遠の絆／フォグ／価格未定
98年秋　★グレートヒッツ／エニックス／価格未定
98年秋　黒い瞳のノア／ガスト／¥5800
98年秋　★日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THE プロ麻雀／ナグザット／¥5800
98年秋　ZIGZAG BALL／UPSTAR／¥5800
98年秋　Ｚｉｌｌ　Ｏ'ｌｌ／光栄／¥6800
98年秋　Dance! Dance! Dance!／コナミ／価格未定
98年秋　DESTREGA／光栄／¥5800
98年秋　天下統一／アンバランス／価格未定
98年秋　火魅子伝 恋解／博報堂／¥6800
98年秋　100万円クイズハンター／富士通パソコンシステムズ／価格未定
98年秋　「BOYS BE…2nd Season」(仮)／講談社／¥5800
98年秋　★日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬／ナグザット／¥4800
98年秋　胸騒ぎの予感（仮）／講談社／価格未定
98年秋　モンスターコンプリワールド／アイディアファクトリー／¥5800
98年秋　LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定
98年秋　★レガイア伝説／SCEI／価格未定
98年冬　あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
98年冬　★EXODUS Guilty／イマジニア(イマディオ)／価格未定
98年冬　エリーのアトリエ／ガスト／¥5800
98年冬　★1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X／アローマ／価格未定
98年冬　★パスランディング／アスキー／価格未定
98年冬　ブルムイ ブルムイ／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定
98年冬　マール王国の人形姫／日本一ソフトウェア／価格未定
98年冬　★Little Lovers She So game／NTT出版／日経映像／価格未定
98年未定　actua ICE HOKEY／コナミ／¥5800
98年未定　Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
98年未定　アフレイドギア／アスミック／価格未定
98年未定　ザ・カウライダーズ-ソリッドいつか、重なりあう未来(あした)へ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
98年未定　頭文字D（仮）／講談社／¥5800
98年未定　ウェルトオブ・イストリア／ハドソン／価格未定
98年未定　宇宙機動　VANARK／アスミック／価格未定
98年未定　エンドセクター／アスキー／価格未定
98年未定　オアシスロード／アイディアファクトリー／¥5800
98年未定　きまぐれマイベイビィ／アクセラ／¥5800
98年未定　Q極クイズ　こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定
98年未定　キョロちゃんのプリクラ大作戦／トミー／¥5800
98年未定　激突！ スキーバトル／アイマックス／¥5800
98年未定　幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／価格未定
98年未定　ゴジラ：トレーディングバトル／東宝／¥6800
98年未定　★SILENT HILL／コナミ／価格未定
98年未定　猿田彦の暗号／フォーツーツー／価格未定
98年未定　Jリーグエキサイトステージ Ⅵ／エポック社／価格未定
98年未定　serial experiments lain／パイオニア エル・ディー・シー／価格未定

7.16　ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ／バンダイ／¥5800
7.16　Shake Kids(シェイク キッズ)／オンデマンド／¥5800
7.16　ジングルキャッツ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥4800
7.16　蒼天の白き神の座／SCEI／¥5800
7.16　ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～／コナミ／¥5800
7.16　花火／魔法株式会社／¥4800
7.16　ビキーニャ！EX(エクセレンテ)／アスキー／¥4800
7.16　Brave Fencer 武蔵伝／スクウェア／¥6800
7.16　Rapid Racer／SCEI／¥5800
7.23　オーバーブラッド2／リバーヒルソフト／¥6800
7.23　お嬢様特急／メディアワークス／¥6800
7.23　季節を抱きしめて／SCEI／¥5800
7.23　★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(PS・ザ・ベスト)／エス・エヌ・ケイ／¥2800
7.23　実況パワフルプロ野球'98 開幕版／コナミ／¥5800
7.23　シルエットミラージュ～リプログラムドホープ～／トレジャー／¥5800
7.23　新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち／ガイナックス／¥6800
7.23　★真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS・ザ・ベスト)／エス・エヌ・ケイ／¥2800
7.23　SKI AIR MIX／キッド／¥4800
7.23　SPAWN THE ETERNAL／ハドソン／¥5800
7.23　３Ｄ格闘ツクール／アスキー／¥5800
7.23　全日本女子プロレス 女王伝説～夢の対抗戦～／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
7.23　遊戯王～モンスターカプセル ブリード＆バトル／コナミ／¥5800
7.23　★リアルバウト餓狼伝説(PS・ザ・ベスト)／エス・エヌ・ケイ／¥2800
7.30　アンジェリーク　デュエット／光栄／¥7800
7.30　アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
7.30　★キャロムショット2／アジェンダ／¥5800
7.30　スターオーシャン The Second Story／エニックス／¥6800
7.30　ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300
7.30　★Hard Boiled～神経塔を破壊せよ～／ジーク／¥5800
7.30　BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE／パイオニアLDC／¥5800
7.30　爆走兄弟レッツ＆ゴー!!エターナルウィングス／ジャレコ／¥5800
7.30　秘密結社Q／ライトスタッフ／¥5800
7.30　ファイヤーパニック／SCEI／¥5800
7.30　ブリーディングスタッド2／コナミ／¥5800
7.30　ゆうわくオフィス　恋愛課／タカラ／¥5800
7.30　夢☆色いろ／フェザード／¥5800
上旬　夜想曲／パックインソフト／¥5800
未定　Epica Stella／ヒューマン／¥5800
未定　エルフを狩るモノたちⅡ／アルトロン／価格未定
未定　影牢／テクモ／¥5800
未定　私立ジャスティス学園／カプコン／¥6800
未定　ブループレイカーバースト／ヒューマン／価格未定
未定　みさきアグレッシヴ！／翔泳社／¥5800

8月発売のソフト
8.4　ザ・ドラッグストア／ヒューマン／¥5800
8.6　あのこどこのこ 夏パッケージ／サクセス／¥5800
8.6　ウキウキ釣り天国／テイチク／¥5800
8.6　鋼仁戦記／TONKINHOUSE／¥5800
8.6　THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥5800
8.6　★倉庫番ベーシック2／アンバランス／¥3480
8.6　DRAGON SEEDS／ジャレコ／¥5800
8.6　トラップガンナー／アトラス／¥5800
8.6　トランスポートタイクーン3D／アンバランス／¥5800
8.6　パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.3～／日本シスコン／¥6800
8.6　ボンバーマン ファンタジーレース／ハドソン／¥5800
8.6　まじかるめでぃかる／コナミ／¥5800
8.6　ルパン三世-ピラミッドの賢者-／アスミック／¥5800
8.13　快速天使／テクノソレイユ／¥5800
8.13　★クレイマン・クレイマン2／リバーヒルソフト／¥5800
8.13　★花と龍／アイマックス／¥5800
8.20　川のぬし釣り～秘境を求めて～／パックインソフト／¥4800
8.20　★実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金剛寺3／カルチュア・パブリッシャーズ／¥4800
8.27　ASTRO NOKA(アストロノーカ)／エニックス／¥6800
8.27　KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
8.27　ザ・キング・ファイターズ 京／SNK／夢工房／¥5800
8.27　時空探偵DD2～叛逆のアプサラル～／アスキー／¥6800
8.27　Dancing Blade かってに桃天使!／コナミ／¥5800
8.27　ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記／エクシングエンタテイメント／¥5800
8.27　パーラーステーション／GMF／¥5800
上旬　3X3EYES～転輪王幻夢～／キングレコード／¥6800
上旬　プリンセスメーカーポケット大作戦／ナインライブス／¥4800
中旬　初恋ばれんたいんスペシャル／ファミリーソフト／¥5800
未定　あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800
未定　Echo Night／フロム・ソフトウェア／¥5800
未定　SDガンダム　GGENERATION／バンダイ／¥6800
未定　ガンバァール／ナムコ／¥5800
未定　銃夢　～火星の記憶／バンプレスト／¥6800
未定　GTA グランドセフトオート／シスコンエンタテイメント／¥6800
未定　にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～／アスキー／¥5800
未定　猫侍（仮）／ヒューマン／価格未定
未定　パズルボブル4／タイトー／¥4800
未定　ピクセルドロップ／ヒューマン／¥5200
未定　LUCIFERD(ルシファード)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800

9月発売のソフト
9.3　★パワーリーグ／ハドソン／¥5800
9.3　メタルギア ソリッド／コナミ／¥6800
9.10　DEBUT 21／NECインターチャネル／¥6800
9.10　怒首領蜂／エス・ピー・エス／¥5800
9.10　ドルフィンズドリーム／コナミ／¥5800
9.10　薫見ちゃんの大江戸すごろく 御勘定奉行外伝／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
9.23　スターライトスクランブル 恋愛候補生／ケイエスエス／¥5800
下旬　ピノッチアのみる夢／タカラ／¥5800
未定　アドヴァンスト V.G.2／テイジイエル／¥5800
未定　エフィカス／元気／¥6800
未定　★カクテル・ハーモニー／アストロール／¥5800
未定　ガブル／アスク／¥4800
未定　★風の丘公園にて／テクノソフト／¥5800
未定　最強の囲碁／アンバランス／¥7800
未定　シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
未定　スペクトラルフォース2／アイディアファクトリー／¥5800
未定　スレイヤーズわんだほ～／バンプレスト／¥6800

SUPERじゅげむカレンダー

FM-TOWNS

発売日未定のソフト	
	太平洋の嵐2／ジー・エー・エム／¥12800

MAC&WIN95

7月発売のソフト	
7.3	シムサファリ／エレクトロニック・アーツ・スクエア／¥7800
7.23	上海ダイナスティ／アクティビジョン・ジャパン／¥6800

9月発売のソフト	
未定	礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800

WIN95

7月発売のソフト	
7.3	VOID（ヴォイド）／富士通パレックス／¥5500
7.3	最強の囲碁2／アンバランス／¥10800
7.3	★三國志Ⅱ／光栄／¥5800
7.3	★信長の野望・武将風雲録／光栄／¥5800
7.8	PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE[下巻]／データウエスト／¥4800
7.8	PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE[上巻]／データウエスト／¥4800
7.8	布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95／東芝EMI／¥6800
7.10	アドバンスド大戦略98パワーアップキット／セガ・エンタープライゼズ／¥4800
7.10	★ヴァンテージ・マスターV2／日本ファルコム／¥10800
7.10	釣りに行こう2／ガイアエンタテイメント／¥7800
7.10	トランスポートタイクーンDX／アンバランス／¥7800
7.10	遥かなるオーガスタ for Windows／T&E SOFT／¥9800
7.15	劇団シミュレーション フルハウス～女優物語～／スターフィッシュ／¥5800
7.17	★Brain Crazy／イマジニア／¥9800
7.22	7th LEGION 日本語版／メディアクエスト／¥9800
7.23	★LEGACY OF TIMEｪレガシーオブタイム完全日本語版／インタープログ／¥8800
7.24	★アップライイジング 完全日本語版／イマジニア／¥9800
7.24	★A列車で行こうTwinPack／アートディンク／¥12800
7.24	遠隔棋戦 若松将棋塾98／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥9800
7.24	無人島物語4／ケイエスエス／¥8800
7.30	17歳～MY Dear Angel～／システムソフト／¥9800
7.30	ぱずりん♥ぐ～／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥1980
7.31	スペクトラルフォース／NECインターチャネル／¥9800
上旬	電車でGO! Windows版／アンバランス／¥8880
上旬	電車でGO! Windows版(マスコン付き)／アンバランス／¥14800
下旬	★FREESPACE - The Great War／P&A／¥8800
未定	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～+アクセサリーBOX Vol.2／アスキー／¥8800
未定	★ドッチDEボール！／エス・ピー・エス／価格未定
未定	High Stakes Owner's Club／シャングリ・ラ／¥4700

8月発売のソフト	
8.7	高校野球道／日本クリエイト／¥10800
8.21	IMPERIALISM 日本語版／メディアクエスト／¥8800
8.27	★バルディッシュ／イマジニア／¥9800
未定	ザ・タワーⅡ／オープンブック9003／¥9800
未定	★トランプワールド2／アスキー／¥4950
未定	MECH COMMANDER 英語版／メディアクエスト／¥7800
未定	メモリアルゲームズ vol.2 ザナドゥ／アンバランス／¥3980
未定	メモリアルゲームズ vol.3 アルカノイド／アンバランス／¥3980

9月発売のソフト	
9.21	超時空要塞マクロス／UPSTAR／¥9800
未定	Tiger Woods 99／エレクトロニック・アーツ・スクエア／¥9800
未定	メモリアルセレクション(仮)ファンタジーゾーン ペンゴ フリッキー／セガ・エンタープライゼス／¥4800

10月以降発売のソフト	
11.下旬	電子の精霊 ちびがみ(仮)／バンプレスト／¥3800

98年発売のソフト	
98年夏	★えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる／テイジイエル／¥7800
98年夏	金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～／SystemSoft21(バンテアン)／¥8800
98年夏	GORDIAN. KNOT／イマジニア／¥9800
98年夏	★ピナ・シリーズ サクラブンチョウ／オープンブック9003／¥9800
98年夏	★ピナ・シリーズ ベニスズメ／オープンブック9003／¥9800
98年夏	★ピナ・シリーズ ルリコシボタンインコ／オープンブック9003／¥9800
98年夏	MAGIC:The Gathering DUELS OF THE PLANESWALKERS／メディアクエスト／¥5300
98年秋	★F-22 Red Sea Operation／イマジニア／価格未定
98年秋	Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定
98年秋	★クリスタルクラス（仮）／テイジイエル／価格未定
98年秋	シムシティ3000／エレクトロニック・アーツ・スクエア／価格未定
98年冬	★F-22 Total Air War／イマジニア／価格未定
98年冬	Total Driving／イマジニア／価格未定
98年冬	マイト&マジックVI～ザ マンデート オブ ヘブン～／イマジニア／¥9800
98年未定	ULTIMATE CIVILIZATION Ⅱ 英語版／メディアクエスト／¥4500
98年未定	囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定	M1 Tank Platoon Ⅱ 日本語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定	オセロ／メディアクエスト／価格未定
98年未定	★棋太平 for Windows98(仮)／エス・ピー・エス／価格未定
98年未定	碁キチくん 第5弾／ジー・エー・エム／¥14800
98年未定	楽しい詰碁300(第一巻、第二巻)／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定	沈黙の艦隊(続編)／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
98年未定	日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定
98年未定	PANZER COMMANDER／メディアクエスト／¥8800
98年未定	★ヒロインドリーム／エス・ピー・エス／価格未定
98年未定	Falcon 4.0 英語版／メディアクエスト／¥8800
98年未定	ボールディランド／バンプレスト／¥9800
98年未定	松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／¥6800
98年未定	役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥6800
98年未定	EUROPEAN AIR WAR 日本語版／メディアクエスト／価格未定

発売日未定のソフト	
	Unreal Level Editor／ゲームバンク／価格未定
	激闘！八八艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定
	TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800
	電影少女／バンプレスト／¥9800
	はなまる工務店～目指せ！日本一の現場監督／アートディンク／価格未定
	Falcon 4.0 日本語版／メディアクエスト／価格未定
	EUROPEAN AIR WAR 英語版／メディアクエスト／価格未定

WIN95&98

7月発売のソフト	
7.10	★Little Lovers 2nd／メディアカイト／¥8800

WIN95&WINNT4.0

9月発売のソフト	
9.18	★銀河英雄伝説V grand／ボーステック／¥10800
9.25	★銀河英雄伝説V grand アップグレードキット／ボーステック／¥5000

PC-FX ……… PC-FX

発売日未定のソフト	
	天外魔境Ⅲ NAMIDA／ハドソン／価格未定
	ペブルビーチの波涛(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定
	MASTERS 遥なるオーガスタ3(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定

PCエンジン ……… PC

発売日未定のソフト	
	デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2[18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800

NEO・CD ……… ネオジオCD

7月発売のソフト	
7.23	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS／エス・エヌ・ケイ／¥6800

ゲームボーイ ……… GB

7月発売のソフト	
7.2	高気圧ボーイ／コナミ／¥3980
7.10	海のぬし釣り2／パックインソフト／¥3600
7.10	99年度版 英単語センター1500／イマジニア／¥2480
7.10	GO! GO! ヒッチハイク／J・ウイング／¥4800
7.10	★ポケット漢字郎／新学社／¥3800
7.17	化石創世リボーン／スターフィッシュ／¥3980
7.17	昆虫博士／J・ウイング／¥4800
7.24	釣り先生／J・ウイング／¥4800
7.24	東京ディズニーランド ファンタジーツアー／トミー／¥4200
7.24	爆釣烈伝 翔～ハイパー・フィッシング～／スターフィッシュ／¥3980
7.31	早押しクイズ～王座決定戦～／ジャレコ／¥3980
7.31	ブレインドレイン／アクレイムジャパン／¥3500
7.31	★桃太郎電鉄jr.全国ラーメンめぐりの巻／ハドソン／¥3980
下旬	グランダー武蔵RV／バンダイ／¥5800
未定	魚群探知機 ポケットソナー／バンダイ／¥14800

8月発売のソフト	
8.6	★上海 Pocket／サンソフト／¥3980
8.7	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2／バンプレスト／¥3980
8.7	★テュロック～バイオノザウルスの戦い～／スターフィッシュ／¥3980
8.9	ポケットファミリーGB／ハドソン／¥3980
上旬	★初段位認定麻雀（仮）／ギャップス／¥3800
下旬	★モータルコンバットⅠ&Ⅱ／スターフィッシュ／¥3980

9月発売のソフト	
未定	★飛龍の拳TWIN GB SDタイプ／カルチャーブレーン／価格未定
未定	飛龍の拳TWIN GB リアルタイプ／カルチャーブレーン／価格未定

10月以降発売のソフト	
10.未定	シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980
10.未定	★新競馬貴族ポケットジョッキー／キングレコード／価格未定
10.未定	飛龍の拳コレクションGB／カルチャーブレーン／価格未定

98年発売のソフト	
98年夏	サンリオタイムネット（仮）／イマジニア／価格未定
98年秋	超速スピナー／ハドソン／¥4500
98年未定	ゲームボーイウォーズ2／ハドソン／価格未定
98年未定	BLACK ONIYX GB／ビーピーエス／¥3980
98年未定	プロ麻雀兵GB／カルチャーブレーン／¥3980
98年未定	★遊戯王 デュエルモンスターズ／コナミ／価格未定
98年未定	ワリオランド2 盗まれた財宝／任天堂／価格未定

発売日未定のソフト	
	ドラゴンクエストモンスターズ／エニックス／¥4900
	ポケットモンスター金／任天堂／価格未定
	ポケットモンスター銀／任天堂／価格未定
	ポケットモンスターピカチュウバージョン(黄？)／任天堂／価格未定

PCゲームソフト

マッキントッシュ

7月発売のソフト	
7.10	ザ・タワーⅡ／オープンブック9003／¥9800

98年発売のソフト	
98年夏	★ピナ・シリーズ サクラブンチョウ／オープンブック9003／¥9800
98年夏	★ピナ・シリーズ ベニスズメ／オープンブック9003／¥9800
98年夏	★ピナ・シリーズ ルリコシボタンインコ／オープンブック9003／¥9800
98年未定	ボールディランド／バンプレスト／¥9800

99年発売のソフト	
99年春	シムシティ3000／エレクトロニック・アーツ・スクエア／価格未定

MAC&WIN

7月発売のソフト	
7.10	たたかうOL／ピー・エス・ディー／¥5800
7.10	たたかうサラリーマン／ピー・エス・ディー／¥5800

WINDOWS

98年発売のソフト	
98年未定	THE LAST DYNASTY／アンバランス／価格未定

COPYRIGHT一覧

■の後ろの数字はページ数を示しています。

HARD

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル
バラエティ

7月発売のテレビゲーム

今月の話題作

- F-ZERO X
- オーバーブラッド2
- アンジェリーク　デュエット
- スターオーシャン　The Second Story
- STAR SOLDIER　VANISHING EARTH
- Nightmare Project〈YAKATA〉
- センチメンタルジャーニー
- DEEP FEAR
- 蒼天の白き神の座～GREAT PEAK～ ...etc

BRAND NEW!!

今月のソフト・カタログ

このページは98年6月16日時点で7月発売と発表されたゲームを掲載しています

注目システムとは？

じゅげむのカタログページにある「注目!」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けらるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「GOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます。

コレが注目マークだ!!

注目

ゲーム情報の見方

やってみました・・・・記事を書くときにテスト・ロムがあった場合、明記されます。実際に遊んだ感想が書かれているので参考に。

マスター／開発版／ROM未着・・・ロムの状態が明記されます。「マスター」はほぼ最終的なロム、「開発版」はまだ未完成のロム、「ロム未着」は残念ながらロムが手に入らなかったものです。

じゅげちゃんマーク・・・・そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしましょう。

む～ちゃんマーク・・・そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

for・・・・どんな人にオススメできるかを参考までにお教えています。興味を持ったらぜひ遊んでみて下さい。

このワクの中でオススメできる人を紹介します

CVS・・・・コンビニエンス・ストアで販売されるゲームには、このマークが付いています。近くのコンビニへ急いで行ってみましょう。

執筆陣紹介

●井上淳一
あらゆるジャンルを網羅して、月20タイトル以上を担当。アル中で、両手は常にデュアルショック状態。

●相原孝昭
美少女ゲームとロールプレイングが好きな、足長ヒゲおじさん。裏では小説家としても活躍中。

●小林康之
愛車スカーレットポルシェ号（ミニ四駆）をかっ飛ばす、スピードキチのレースライター。ルマン出場が夢。

●城戸芳充
本人は雑食性のつもりだが、好んで遊ぶはB級の香り漂うものばかり。大作は無意識に避けるヒネ者。

●加藤明洋
食べ物もゲームも好き嫌いが激しい偏食家。アニメと野球と麻雀という共通点のないジャンルを主に担当。

●渡辺規幸
新米ライター。貧乏学生だけに、長く遊べるお得なゲームが好き。でも、対戦格闘には目がない。



SATURN

DEEP FEAR

●セガ・エンタープライゼス
●深海ホラーサスペンス
●98年7月16日発売
●6800円
●CD-ROM２枚組

逃げ場のない恐怖がキミを襲う！

深く静かにヤツらは狙っていた…

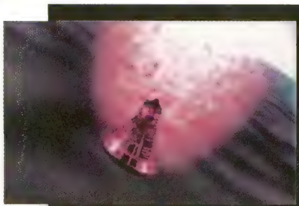
深遠の宇宙と並び、人間の存在を寄せつけない未知の世界。いまだ謎が多い深海に建造された原潜基地を舞台に、サスペンス色の強いアドベンチャーが展開する。本作の醍醐味は、分厚い水の壁に閉ざされた空間で見えない恐怖に挑むこと。そして、次々と発生するアクシデントや奇怪な事故の謎を解明し、正体不明の怪物に立ち向かうことにある。その恐怖感はさまざまな形でプレイヤーを直撃、そのつど問題を解決しなければならない。しかも基地内の酸素が尽きるまで、というリミット付き。嫌がうえにも緊張感の高いプレイが楽しめる。



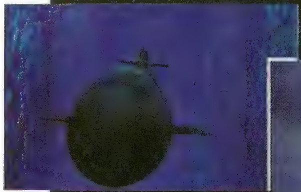
➡ゲーム中の視点は要所で固定され、映画のようなカメラ視点だ

1機のロケットポッドがすべての始まりだった

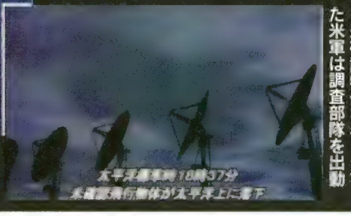
惨劇の舞台となるのは、海底原潜基地「ビッグテーブル」。ある日、40年前のロケットポッドが墜落、原子力潜水艦シーフォックスによってこの基地に運び込まれたことから物語は始まる。そして、謎に包まれた真相を探るために、主人公の戦いもまた始まろうとしていた。



⬆40年の時を経たポッドに生命反応が検知された



⬆シーフォックスがポッドを回収。破滅への歯車が回り出す



⬅未確認物体をキャッチした米軍は調査部隊を出動

ストーリー序盤での重要な登場人物



デュボア・アマルリック
海底原潜基地を設計した新鋭の建築家。言葉尻などがオカマっぽい

ムーキー・カーヴァー
メイヤーの陽気な相棒で、潜水艇を手足のように操る熟練者だ

ジーナ・ワインズバーグ
天才分子生物学者で、軍の極秘研究の主任として赴任している

生と死の狭間で揺れる人間関係 迫る恐怖と戦うキャラクターたち

「ビッグテーブル」は米軍と民間企業が共同出資した原潜基地。セクションこそ違うが、軍人と民間人が生活を共にしている。しかし、規律で守られたその関係は事件によって崩壊。混沌とした人間模様を描きながら、登場人物達は、それぞれの思惑で対応・対抗していくのだ。



主人公はこのナイスガイ

ジョン・メイヤー
元・米海軍の対テロ部隊にいたエリート。海難事故で婚約者を亡くし、ライフセービングの道に入る。冷静沈着な本編の主人公



ケン・フジヤマ
白旗商事に勤務する商社マン。いつも微笑みを絶やさないが、本性を見せない。ゲーム中、とある重要なアイテムを渡してくれる



マッコイ・ランバート
メイヤーの元上官で、過酷な任務も遂行することからアイアンフィストの異名を持つ。今は亡きメイヤーの婚約者、ステラの実の兄



アンナ・ローランサン
男勝りの女性ダイバーで大気圧式潜水服のプロ。荒っぽい性格で他者を寄せつけないが、愛犬ランボーには優しい素顔を見せる

その生き様さえ感じられそうな個性的な人物がまだまだいるゾ

上で紹介した他にも、やり手として知られた基地の総司令官を始め、イルカを撮るために滞在しているフリーのカメラウーマンや、ドッキングベイエリアの責任技師など、ひとクセもふたクセもあるキャラクターが登場。彼らを身近に感じながら物語が楽しめるのだ。

絵も結構いけてるし、今年の夏はコワい思いを満喫できそう。

ROM未着のため、実際の操作感は不明。動きが重くないことを願いたい。

涼しげなゲームで暑さをぶっ飛ばしたい人に

ここに期待
映画のようなカメラ視点で状況を客観的に見ながら、同時に自分で操作する臨場感も味わえそう。迫力のあるビジュアルで、恐怖感や緊張感を存分に楽しませてくれることを期待したい。（小林）

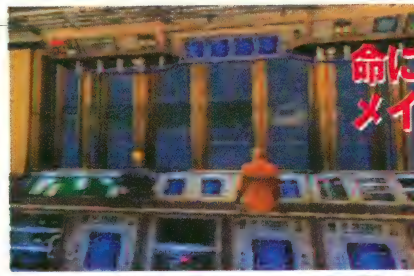
次々と襲うアクシデントの数々 海底基地を覆った恐怖を打ち払え!!

海底基地で起こるアクシデントは、どれも命にかかわる凶悪なものばかり。特に酸素供給の停止や高水圧の問題に、登場人物はパニックに陥り疲弊するばかり。主人公メイヤーと一体になり、数々の難関に挑戦していこう。



命にかかわる危険がメイヤーに牙をむく

海軍のエリート部隊に所属していた実績と、海難救助隊としての使命感からか、自ら死地へと赴くメイヤー。その先々で、命賭けの難題が待ち受ける。数々のエピソードの中から、序盤に待ち受ける一部を紹介しよう。



⬆すべての事件は原子力潜水艦シーフォックスの事故から始まる

ACCIDENT 魚雷の恐怖



⬆謎の血まみれの手が魚雷を発射する。目標は海底基地!?



⬅海に閉ざされ、逃げ場のない基地に魚雷が迫る。はたしてメイヤーの運命は?

⬇魚雷の次は核ミサイルが発射体勢に。核戦争勃発か…

ACCIDENT 戦慄の核ミサイル



⬇矢継ぎ早に撃ち込み怪物を倒すが、まだまだ油断はできない

ACCIDENT 頬を焼く謎の火災



⬅事態究明にシーフォックスに乗り込むメイヤー。その頬を原因不明の炎が焼く

ACCIDENT 海溝へ沈む潜水艦



⬅突如、マリアナ海溝に潜水艦が落ち始める。脱出不能の大ピンチだ!

ACCIDENT 正体不明の怪物が登場





モンスターとの戦闘!

迫力の戦闘シーンはカメラ視点で

映画的な興奮と、自ら戦う臨場感を演出するため、戦闘はカメラ視点で行われる。迫力のシーンで、システムを紹介しよう。





⬆空気が薄くなると赤く点灯して警告してくれる

③ 室内エア残量

メイヤーのいるフロアの酸素量で、時間とともに減少する。また、武器の使用でも減るため、残量の少ない場所での戦闘は禁物だ。

① エアゲージ

メイヤーの活動に必要な、肺の中の酸素の量を表わす。酸素のない場所では急速に減少するが、アイテムのレギュレーターを使うことで減少が抑えられる。

② HPゲージ

メイヤーの生命力を表わし、モンスターの攻撃を受けるなどで減っていく。また酸素ゲージがなくなった場合も急激に減少し、0になるとゲームオーバーになってしまう。

④ 武器残弾数

拳銃を始め、ライフルやショットガンなどの残弾を示している。これがなくなる前に武器やマガジンを交換しないと、モンスターに追い詰められてしまうことになる。

全編ノンストップ・サスペンス! メイヤーを待つのは生か、死か!?

Jコード077747
Jコード077721



SATURN　PLAYSTATION

アンジェリーク デュエット

注目

●光栄
●98年7月30日
●恋愛シミュレーション
●7800円

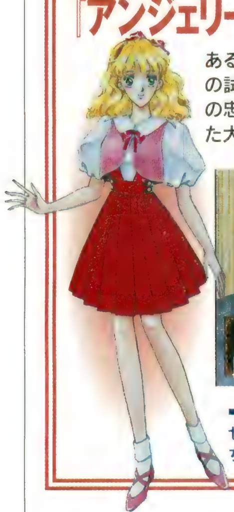
女性向け恋愛ゲームの超定番！

名前だけは知ってるけれど

94年のスーパーファミコン版、96年にプレイステーション及びサターン版で『Special』が発売されて以来、女性向けゲームの代名詞的存在としてその名が広く知れ渡っている『アンジェリーク』シリーズ。「じゅげむ」読者の中にもこの名を御存知の方は多いことだろう。

今回発売されることになった『アンジェリーク デュエット』は、スーパーファミコン版の第1作目『アンジェリーク』を基本に、ファンの要望に応え、使用可能キャラクターを2人（アンジェリーク、ロザリア）から選択できるようになった。また、イベントやムービーが大幅に追加されたことにより、シリーズを通してのアンジェリーカーも初めてのプレイヤーでも違和感なく楽しむことができる。『アンジェリーク』の存在を知らなかった人は、これを契機に楽しんでみては？ また、男性も「女性向け」などと思わず、女心を研究(?)するためプレイしてみてはどうだろう？ 案外いつの間にかその道にハマっているかも…。

『アンジェリーク』ってどんなストーリー？



ある宇宙の支配者の女王が次期女王を決めるための試験を開催することになった。女王候補は、女王の忠臣である9人の守護聖の力を利用し、指定された大陸を発展させなければならない。



←プレイヤーは、1日に1人の守護聖の力を借りることしかできない



➡大陸を順調に発展させるためには民の声をちゃんと聞く必要がある

『アンジェリーク』というゲームのキーワード

女王になるか？ 恋に生きるか？

女王候補となったプレイヤーは、9人の守護聖たちの力を借りて大陸を発展させていくわけだが、守護聖は皆男性。恋におちることもある。そうなると当然、女王候補ではなく、ひとりの女性としても動くことになる。そして、究極の選択の日がやってくるのだ……。

女王候補として



⬆女王候補として、女王になるべく邁進するか

⬇立場を乗り越えた恋にすべてを賭け、女として生きるか



ひとりの女性として

実は主役（!?）
主人公を支える守護聖とは

守護聖とは、世界を発展させる力をもつ女王の忠臣。9人いて、それぞれが光、闇、炎、水、風、緑、鋼、夢、地を司っているのだ。



オリヴィエ

⬇夢を司る守護聖。いつもマイペースで活動している



⬆水を司る守護聖。流れる水の如く、柔和な人柄だ

リュミエール

マルセル



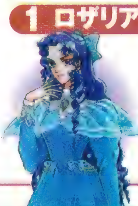
➡緑を司る守護聖。守護聖たちの中では最年少だ

すでにアンジェリーカーな人たちへ

ファンの声が届いた！

今作『デュエット』は、すでにシリーズを楽しんでいる人たちも楽しめる。なぜなら、リニューアルされた部分はファンの声が取り入れられたものだからだ。その一部を紹介しよう。

1 ロザリアが使えるぞ



人気の高いライバルキャラクターのロザリアを今作では使うことができる！

2 イベント追加



➡土曜日には守護聖へのプレゼントを買うことができるように

デート関連を中心に、大幅にパワーアップしている！



←夜にも親密な守護聖からのデートの誘いが来るようになった

😊	デートまでのプロセス、デートでのドキドキ感が楽しめるのがよいです
😐	平日は毎日やることが同じみたい。メリハリがもう少しほしかった。

恋をする喜びを忘れないすべての男女に

やってみました　今までのファンはもちろんのこと、新しく『アンジェリーク』をやろうと思ったユーザーにも安心してオススメできる作品です。夢いっぱいの恋愛シミュレーションゲームはやはりいいです。（まつき）



PLAYSTATION

BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE

●パイオニアLDC
●98年7月30日
●シミュレーションRPG
●5800円

鋼鉄の島を舞台に、全能の秘宝を巡る戦いが始まる!

基本システムは前作を踏襲

リアルタイムバトルと重厚なストーリーが特徴の『BOUNTY SWORD』。3部作で構成されるシリーズの第2弾がついに登場だ。前作で大きな鍵を握っていた指輪の存在や、時間を意識したシステムは今作にも引き継がれている。だが、キャラクターと世界観を一新し、さまざまな新要素を追加しているので、今作からでも十分楽しくプレイできる内容だ。また、今回は2人の主人公が登場し、選択したキャラクターによって難易度が変化するのも特徴。どちらを選んでも、お互いが密接に関わる展開になっており、ストーリーにぐいぐい引き込まれる仕組みになっているのだ。



➡戦闘シーンでは、キャラクターの目標を設定し、ユニットの動きを調節する

鋼鉄の島を舞台にした重厚なストーリー

10年前に突然姿を表した、鋼鉄で覆われた島。そこで発見された指輪を12個集めると全能の秘宝が手に入るという。だが、発見された指輪はたった2つ。その指輪を持つ若き少尉と未亡人に、過酷な運命が訪れる。



ケーン
小国の軍人。指輪の力で、地位と権力を手に入れようとしている





サラ
島で戦死した夫の遺言を受け、指輪の力を封印しようとする

時間の概念をさらに強調したシステムに注目!



⬆島の探索中にライバルと出会うと、お互いを牽制する会話が見られる

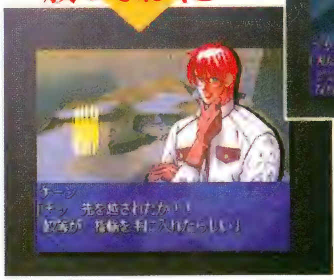
ライバルとの知恵比べ

戦闘時だけでなく、マップ上を移動するときにも、もちろんライバルは活動している。普段はその消息を掴むことは困難だが、相手が指輪に関する情報を入手したときなどは会話イベントが起こり、詳しい状況を知ることができる。指輪が隠されている地名まで知ることも可能だ。



➡相手の情報はプレイヤーに筒抜けだ

放っておくと…

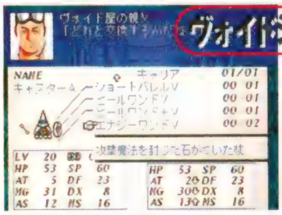




⬆ライバルが起こしたイベントも、リアルタイムで知ることができる

⬅指輪は12個揃わないと意味がないので、相手が接触してくるのを待つ戦略もある

ヴォイドシステムで戦略性がアップ!



⬆ロボットのパーツ交換ができるヴォイド屋。パワーアップも楽しみの1つだ

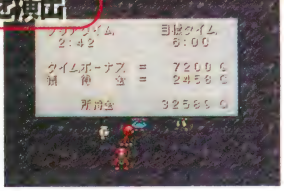
バトルシーンで登場する新要素は、ヴォイドと呼ばれる支援ロボット。これらは、攻撃の補助や魔法によるバックアップなどを行い、戦闘には欠かせない存在だ。このユニットを使いこなせば、おとりや盾がわりに使用するなど、さまざまな戦略を立てられるのだ。



⬅ヴォイドの種類はこの3つ。それぞれのタイプは、頭部のパーツによって決定される

タイムアタックで緊張感を演出

バトルシーンは、すべてタイムアタック制を導入している。そのため、経験値稼ぎに時間を取られると、クリア後のボーナス資金が極端に少なくなってしまう。つまり、1度の戦闘で経験値と金を手に入れるには、マップごとの戦略と高度な指導力が要求されるのだ。



⬆ゲーム中は何かと出費がかさむため、ボーナス優先の方がお得かも

(良い点)ヴォイドのパーツをいじって、独自の部隊を作成する過程が面白い

(悪い点)ライバルが指輪を探し出した後、次の発見までの間隔が短すぎる

早解きを自称する腕自慢のプレイヤーに

やってみました
タイムアタックバトルは緊張感抜群で面白い。また、操作するユニットが豊富で、細かな指示を出すときは頭を悩ませる。ストーリーのボリュームもあるので、遊びごたえは十分にある。(渡辺)



PLAYSTATION

スターオーシャン The Second Story

- ●エニックス
- ●98年07月30日
- ●ロールプレイング
- ●6800円
- ●CD-ROM2枚組
- ●アナログコントローラー対応
- ●デュアルショック対応

主人公と一体となって冒険に旅立とう

感情移入を助ける新要素を満載

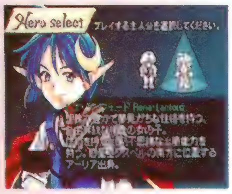
簡単な操作でアクション感覚の戦闘が楽しめることで、好評を博した前作。その基本要素をベースに、今作はより臨場感を高められているのが特徴だ。中でもプライベートアクションが目玉。より主人公に近づいた視点で、物語に参加することができる。

今作の舞台は宇宙暦を数える未来世界。地球から遠く離れた惑星エクスペルの異変にまつわる冒険だ。ゲーム的には細部まで描き込まれた背景と、キャラクターたちの会話が生活感を感じさせ、物語への感情移入度は前作以上。テンポのいい展開で、サクサクと遊べるのが醍醐味になっている。また、デュアルショックに対応し、振動による迫力の臨場感もポイントだ。



⬆デュアルショックを使えば戦闘などの迫力が増すぞ!

1つの物語を2つの視点で楽しもう



➡同じ場面でも、主人公が違えば展開も少し変わる

今回の物語にはクロードとレナという、2人の主人公が登場する。どちらを選んでも大筋は変わらないが、1つのストーリーが違う風味で2度楽しめるというわけだ。

クロードの視点



➡女性がらみで突っかかるレナの嫉妬?が楽しい

レナの視点



➡仲間を思いやる、心優しい少女の視点で物語が進む

身近にいそうな生き生きとしたキャラクター 世界の異変に立ち向かう冒険者達

物語に登場する人物は表情やセリフなど、生き生きとした動きで表現される。そんな、生まれ育った背景さえ感じられそうな、親近感のあるキャラクターたちを紹介しよう。



ボーマン・ジーン

優れた運動神経を利用した忍者のような体術と、職業(薬剤師)の知識をいかした薬を武器にモンスターたちと戦う。既婚者で、亭主関白とは本人の弁だが……



セリーヌ・ジュレス

さまざまな紋章術を操って、モンスターたちと戦いを繰り広げる魔法使い。セクシーなコスチュームを身にまとい、大人の色香がプンプン漂う、マイペースなおねえさまだ



ディアス・フラック

冷静沈着、長髪、冷たい瞳に無表情という、いわゆる2枚目キャラクター。刀と独自で編み出した体術を用いて戦う。レナの幼なじみで、ある事件をきっかけに行方知れずに

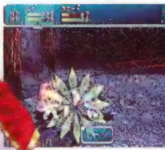


ノエル・チャンドラー

ほのぼのとした見た目のとおりに温厚な性格の持ち主で、誰からも好かれている。動物や妖精たちと仲良くなるのが趣味。戦闘ではクローを使った格闘と紋章術で挑む



レナ・ランフォード



⬆この世界で治癒の力を使えるのは彼女だけなのだ

惑星エクスペルの片田舎、南方のアリーア村に住む快活で多感な女の子。傷ついた人を癒せる治癒能力を持っており、道中パーティを襲う数々の危機をその能力で救う。この不思議な能力がどう芽生えたのかは謎に包まれているが、どうやら彼女の生い立ちに深く関っているようだ。突然姿を現したクロードのことを勇者だと思い込んでいる



クロード・C・ケニー



⬇伝説の勇者と誤解されたことから物語が始まる

地球連邦軍の若き士官で、提督の父親は20年前の大戦(前作)で活躍した英雄。そのためか、親の七光りと言われるのを極端に嫌う。惑星ミロキニアでの調査中で先走ったため、事故でエクスペルに瞬間移動、物語はここから始まるのだ。こざっぱりとした見た目どおり、性格は至って普通。格闘術を学んでいるが、一向に身にはついていないようだ



プリシス・F・ノイマン

天真爛漫で天然ボケなとってもかわいい女の子。パーティにおけるムードメーカー的存在だ。全身をメカで武装しており、それを用いた豪快な攻撃で敵を討つ



アシュトン・アンカース

アシュトン・アンカースは気弱でとっても真面目な青年。おっとりとしたその外見からは想像できないが実は戦士。背中の魔物も強力な魔法で戦いを援護する



オペラ・ベクトラ

貴族の娘であり美貌に恵まれた女戦士・オペラ・ベクトラ。そのキャスティングどおり(?)性格はかなり高飛車だ。手製のライフルを武器に、遠距離から援護をしてくれる

(良い点) キャラクターがイキイキしていて物語が楽しい。戦闘が簡単なのがいい。

(悪い点) 3D視点の画面が、入り組んだ場所とかだとちょっと見づらい気がする。

心に響くような物語を楽しみたい人はぜひ

やってみました 3D視点になったため、前作より戦闘の戦略性が増している。プライベートアクションで主人公との一体感が味わえるのもいい。イベントも盛りだくさんで遊び応えも十分です(小林)

かつてない主人公との一体感が味わえる3大注目ポイント

前作に比べて今作は、主人公との一体感が増している。中でもプライベートアクションの導入により、これまでにない仲間とのコミュニケーションを取ることができる。また、バトルフィールドが立体的な広がりを持ったことで、戦略性が向上するなど魅力的な要素が多い。それらの新要素を簡単に紹介しよう。

注目1 POINT 主人公の生の視点で楽しめる プライベートアクションの魅力

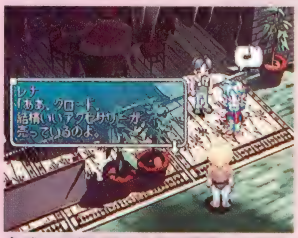
今作の目玉プライベートアクションとは、街での移動を従来のパーティ形式から、主人公1人にしたもの。そして街で別行動をとっている仲間たちと話すことで、彼らの意外な一面を知ることができたり、ときにはイベントが発生することもあるのだ。ありのままの主人公の視点でゲームが進行するので、どっぷりと感情移入できるというわけ。このプライベートアクションを使いこなしてこそ、醍醐味を味わえるというものだ。



↑プライベートアクションの前と後にも簡単な会話があって楽しい

魅力その1 イベントが発生する

その後のイベントに関係するような、重要なイベントが発生することがある。物語を深く知るためには見逃せないポイントだ。



↑城への道で謎の人物と遭遇。これはパーティ形式では発生しない

魅力その2 ストーリーの奥行きが拡がる

仲間と会話をすると、それまでの人生や悩みなどを知ることができる。そのためその人物に、より感情移入して接することができる。



↑クロードの心のかせになっている出来事を思い出すという場面も

魅力その3 仲間の好感度が変化する

仲間との会話の中には、選択式に答える場面もある。その会話内容によって好感度が変わり、イベントなどが変化するのが面白い



↑まずい返答をしてしまうと、相手を怒らせてしまうこともあるぞ

注目2 POINT フィールドを主体的に使った戦闘で 自由で臨場感あるバトルに燃える

今回の戦闘は3Dになっただけでなく、アクション性が増している。そのため、敵を引きつけたり仲間をかばったりと、戦略性が格段向上している。より臨場感の高い、熱いバトルが展開するのだ。



←戦闘シーンでの操作方法を3タイプから選べるのだ

アクティブバトルは3タイプ 自分にあったものを選ぼう



↑前作と同じようにボタンを押すだけでOK。アクションの苦手な人向けだ



↑フィールドを自在に駆けて敵と戦う。目標の敵を決めたら攻撃は自動で行う



→上級者向きのモードで、移動から戦闘まですべて行うためアクション性が強い

注目3 POINT イベントの発生や好感度が ストーリーと戦闘に影響を与える

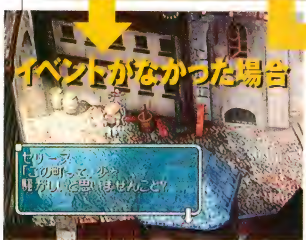
ストーリーを盛り上げる1番の特徴は、イベントや会話での反応が、その後の展開にリンクしていること。その一つ一つのイベントでの出来事が伏線として働き、物語に起伏を持たせるのだ。特にイベントのリンクは、キャラクターの内面を掘り下げる、重要な役割になっている。

1つのイベントが新たな展開へと続く

↓すでに紹介した、城へ行く途中に出会う謎の人物。彼との遭遇が展開を変える



1つのイベントが新たな展開へと続く



↑イベントが発生する場所に行っても何もなし。なんだか損したような気分だ



↑レナとセリーヌの話し合う声が。これはレナ視点だと違うイベントになる

戦闘への影響



↑仲間の好感度が下がると、援護攻撃や回復をしてくれにくくなってしまう



PLAYSTATION

オーバーブラッド2

注目

- ●リバーヒルソフト
- ●98年7月23日
- ●3Dアクティブアドベンチャー
- ●6800円
- ●アナログコントローラ対応
- ●CD-ROM2枚組

ハードな謎と重厚なムードに酔え!

より大作指向により映画的に!

多彩なアクションを駆使して謎を解いていくハイテンポなゲーム性で注目を集めた、SFチック3Dアドベンチャー『オーバーブラッド』の続編がついに登場。ボリュームは前作を大きく上回り、十分な手応えを与えてくれる。特に謎解きの解決法は他に類を見ない奥の深さを持ち、さまざまな角度から問題に取り組めるのが面白いところだ。一見不可能に思えるところでも解決の糸口は常に存在する。自分ならではの考えで謎のほつれを追っていくスリリングな展開の連続が、プレイヤーの想像力を絶えることなく刺激してくれるのだ。

全編に貫かれたサイバーパンクなムードもいい。カットイン的に用いられたムービーがたっぷりと挿入されており、大作SF映画さながらの世界感にゆったりと誘ってくれる。

ミッションクリアのために、数多くの謎を解きつつ障害となる敵を排除せよ!

1 行く手を阻む仕掛けを突破!

目的地に辿り着くまでには、さまざまな障害が待ち受けている。まずはフィールドを歩き回って、仕掛けを破るすべを発見しなくてはならないのだ!



➡扉の中が怪しいが、ロックされており侵入不可能。どうやら鍵となるアイテムが必要だ



⬆別の場所にてキーカードを発見。これがあれば、さっきの扉が開くに違いない!!



⬇ときには実力行使も必要だが、判断を誤ると命取りにもなりかねないので要注意!

2 特殊なアイテムを使いこなせ

先へ進むには注意力だけでは不十分。街で購入可能な特殊なアイテムをうまく使いこなすことが重要になってくる。アイテムの特性をしっかり理解しよう。



➡破壊力の高い手榴弾。投げる以外にも、転がしたりもできるが、使い方が難しい



⬅使用すると水中で長時間活動可能になる。長時間の潜水には必ず装備しておきたい



⬅装備することで、ジャンプ力が倍増されるアイテム。高い所に登るのには必須!

STORY

謎の老人から託されたカプセルの秘密とは……!?

空港で偶然居合わせた老人が、謎の一味に襲撃されるのに巻き込まれた主人公・アカーノは、老人からカプセルを手渡される。命からがら逃げ出したアカーノは、カプセルを手がかりに前作の主人公ラズと出会うが、今度は彼からとある依頼を受けることになる……!!



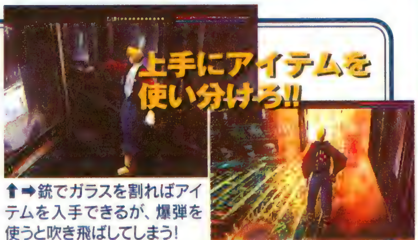
⬆怪物と化した謎の男に捕まった老人から、カプセルを託される



➡ラズの依頼でとある場所に侵入することに。ここから物語は動き始める……

新システム WASを理解しよう!

例えばガラスを破壊するときに銃で撃つとガラスは割れるが、ボムを使うと破壊してしまう。そんなリアリティをゲームで実現するのが、この「WAS(ワールド・アクティブ・スーパーバイザー)」だ。



⬆➡銃でガラスを割ればアイテムを入手できるが、爆弾を使うと吹き飛ばしてしまう!

🙂	謎解きの自由度が高くて遊びごたえがある。重厚なSF的ムードも◎。
😐	ムービーが長くてやや冗長。場面によってはカメラアングルが見にくい。
	複雑な謎解きに挑みたい、冒険心のある人に

やってみました 壮大かつ重厚なノリのオープニングに、まずは圧倒された。ストーリーの見せ方もかなり映画を意識しており、ムードに酔える。謎解きとアクションのバランスも適度で、遊びごたえも十分だ。(城戸)

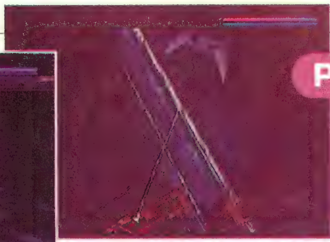
クリア方法は1つじゃない！知恵を絞って自分だけの攻略ルートを発見していくのだ

本作は謎1つとっても実にいろんな解決法が用意されている。1つの場面につきそれこそ無数の選択枝が用意されているので、どうクリアするかはプレイヤー次第だ。存分に知恵を絞って挑もう。

Pick Up Scene 1

侵入法を選択せよ

まずは建物の中に侵入する方法を見つけねばならない。屋上と水中、どちらを選ぶかで展開が変化！

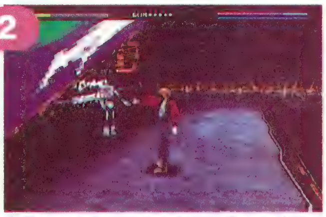



⬆屋上には監視ロボが、水中にはサメが待ち構える。どちらを選んでも危険に身をさらすことに……

Pick Up Scene2

屋上の監視ロボの対処法

屋上ルートでは、まず監視ロボをやり過ごす必要がある。見つからぬよう進むか、武器で強行突破するか？



⬆銃で立ち向かうこともできるが、かなり手痛い反撃を喰らうことを覚悟しなくては……



⬆ロボットのセンサーに引っかからぬように、慎重かつ大胆に進んで行くのだ

エピソード1の流れを紹介!!

- まずは侵入法を選択
- 屋上から侵入する
- 水中から侵入する
- 階段を発見！
- ハッチから上陸
- コンテナ室でキーカード入手
- 動力室でコンソールを操作
- 目的のアイテムをゲット！
- 脱出を阻むボスが登場

Pick Up Scene3

動力室に入るには

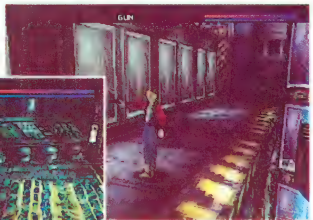
動力室はロックされていて侵入不可能。ただし部屋はガラス張りなので、ガラスを割れば入れる！



⬆扉に合うキーカードを探してくれば、特に問題なく部屋の中に侵入できるのだが……



➡キーカードを持っていなくても、ガラスを割ってしまえば問題なし！



⬆動力室のレバーを操作すれば、目的のアイテムのある部屋への入口が開く

Pick Up Scene4

手強いボスとのバトル

動力室はロックされていて侵入不可能。ただし部屋はガラス張りなので、ガラスを割れば入れる！



⬅動力室をクリアすれば、最終地点のこの場所へ侵入できるようになるが……

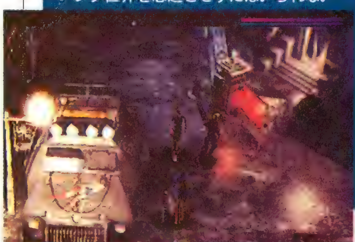
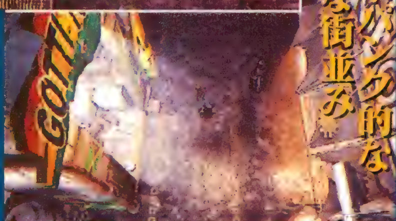


⬆部屋から出ると強力なロボットが待ち受ける。動きを見切って倒すべし！

シリアスなムードを倍加する映画的映像美に圧倒される！

サイバーパンク的なダークな街並み

⬇暗く沈んだSF的な街並みは、サイバーパンク世界を想起させずにはいられない

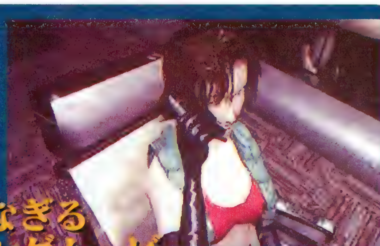
⬆背景の描き込みもかなり見事。思わずゲームの中に引き込まれてしまう

敵・味方の動向もムービーで語られる！

⬇シナリオの展開につれて、他の人物の動きがカットイン的に挿入される映画的な手法も多い



緊張感みなぎるオープニングムービー




⬆⬅ドラマチックな展開を予感させる、映画的なカメラアングルを多用。かなり緊張感が高まります



PLAYSTATION

蒼天の白き神の座 ~GREAT PEAK~

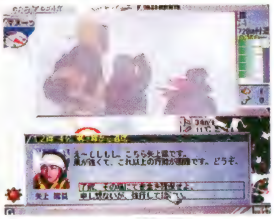
●SCEI
●98年7月16日
●登山シミュレーション
●5800円
●CD-ROM
●メモリーカード2ブロック使用

登山の辛さと喜びをまるごと凝縮

ストイックにこだわった

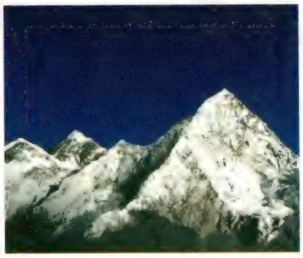
数々の斬新なゲームを贈り続けてきたSCEIが、またも新境地を開いてくれた。登山シミュレーション。まったく未体験のジャンルながら、どこか興味を惹かれるフレーズだ。その内容は、世界最高の未踏峰を征服するというもの。なんとスケールの大きい話だろう。しかも決して目新しさだけではない。ゲームだからといって、妥協することなくあくまでストイックに作り込まれている。このゲーム性がプレイヤーを惹きつけるのだ。

プレイヤーは実際に自分で山を登るのではなく、登山隊の隊長という立場。いくつもの部隊をリアルタイムで指揮することになる。周知のとおり、登山とは命がけのサバイバル。その過酷さまでも忠実に再現しているのだから大変だ。ちょっと頑張れば大丈夫、なんて都合よくはいかず、高度な忍耐力と判断力、そして緊張感が試される。ケガ人、病人続出でなんとか対策を練ったかと思えば、容赦ない猛吹雪が……。慣れない頃はいい加減イライラさせられるが、苦労してそれらを乗り越えていくうちに、このゲームの面白さが分かってくる。最高の達成感がジワジワとこみ上げてくるからだ。プレイしていると、「ああ、これこそが登山の喜びなんだろうな」とつくづく実感してしまう。



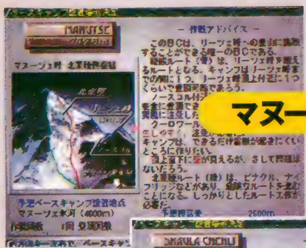
⬆思いどおりに事が運ばないから、余計やりがいが出てくる





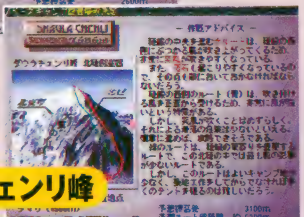
プレイヤーの眼前にそびえるのは 前人未踏の5つの白き頂

長い間鎖国政策を取っていた、ウルムンド共和国に位置するカムコルス山脈。それは、登山家の間では最後の聖域と呼ばれていた。その偉大な未踏峰群制覇を目指し、登山隊隊長たるプレイヤーの挑戦が始まる。



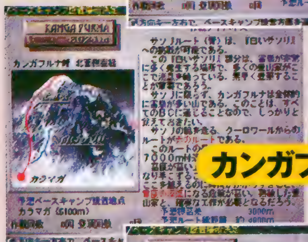
マヌーツェ峰

⬅難易度はもっとも低い。まずはこの山を手始めに征服しよう



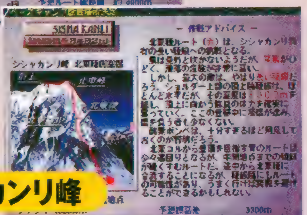
ダウラチェンリ峰

➡雪が氷となって山全体を覆い、多数の壁が難関となる



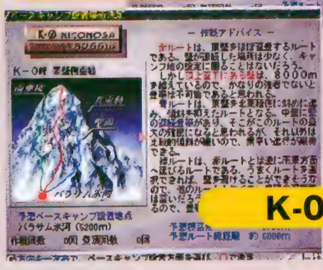
カンガプルナ峰

⬅白いサソリが住むとも呼ばれ、雪崩が多いのが特徴



シシャカンリ峰

➡カムコルス三大壁を持ち、その制覇が最大の目標になる



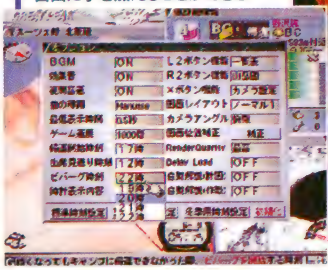
K-0峰

⬅山岳の常識を覆す標高と壁の連続には圧巻される

親切設計 自分好みのカスタマイズで登山ライフがグーンと充実!

細かいカスタマイズが嬉しいところ。たとえば、ゲーム速度を最低の360倍に設定すれば余裕が生まれるし、最高の1800倍では、極度の緊迫感が襲ってくる。画面レイアウトも多数あり、山の画面を見ずにプレイする超上級者向けのものまで用意されている。同じ山を登るにしても、設定次第でいろんな楽しみ方ができるわけ。

⬇帰還やビバーグの開始時にも、自由に手を加えることができる





⬅「マスター」に設定した画面。このゲームを極めるならこれで

☺ 本物志向を前面に出した、硬派なゲーム性が意欲を駆り立てる。

☹ 単純作業的な印象が強く、面白さが分かるまでが大変。

腰を据えさせてくれる本格SLGを望む人へ

やってみました 少しのプレイだと面白さが伝わらないため、人によって好みが分かれそう。コツコツ派の人ならハマる可能性アリ。複雑なイメージに反して操作が非常に快適で、意外にとっつきはいい。(井上淳一)

実践！
これが本物の登山だ 登頂への道のりは長く険しいもの

簡単に登山と言っても、実際には必要な流れというものがある。それはこのゲームでも同様で、ちゃんと現実の流れに沿ってシミュレートされている。まずは念入りに下準備をするところからプレイヤーが担当していく。そして長期にわたる過酷な登山に挑戦し、成長を遂げていく、登山家としての行動を細かく描いているのだ。このページでは、プレイヤーが体験することになる登山のすべてを、簡単な形にまとめてみた。順を追って分かりやすく紹介するので、これを読んでイメージをつかんでおこう。準備を怠っては登頂できないぞ。

準備

綿密な計画立てから冒険はもう始まっている

ゲームスタート時、プレイヤーの下には8人の隊員しかいない。最大25人まで登山に参加できるので、できるだけ新規隊員を募集しておこう。十分な人員がそろったら、目指す山とBC設営地点、決行する月を選択する。5～6月が登りやすく、12～1月だと難しくなるので慎重に検討を。そして参加隊員を決定したら、必要な物資を購入したあと、いよいよ作戦決行だ。



⬆隊員募集のチャンスは年に1回。能力ランクの高い人が応募していればラッキー



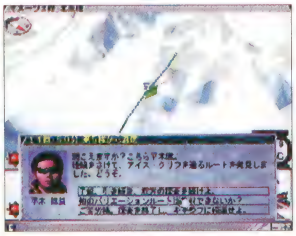
⬆決められた予算内で物資を購入するため、使用頻度のバランスをよく考えて

登山

何週間にも及ぶ地道な作業がいつか報われる

登山開始から登頂アタックまでの大部分が、ルート探査→ルート確定・工作→キャンプ設営の繰り返しになる。複雑な作業は要さないので、要領自体はすぐに覚えられるだろう。ただし、途中で隊員が高度障害にかかったり、やる気を失ったりと、思うように先へは進めないのでそれなりの覚悟が必要だ。どんなときもあせらずコツコツと取り組もう。

1 ルート探査



ルートを発見しなきゃ何も始まらないというわけで、もっとも基本かつ重要な作業にあたる。探査部隊と地点を指示し、あとは道が開けることを祈りながら報告を待てばいい。

2 ルート確定・工作



発見ルートが1本なら問題ないが、中には複数のルートに分岐することもある。距離や安全度などをよく検討して、ベストルートを確定しよう。危険を回避する工作も忘れずに。

3 キャンプ設営



頂上までの長い行程には、休息の場となる中間キャンプが不可欠。ところどころにテントを張って物資を運搬し、そこを新たな活動拠点とするのだ。過剰なぐらいに設営した方がいい。

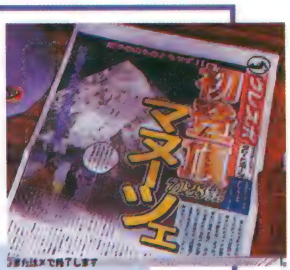
結果

登頂成功でも失敗でも冒険はまだこれから

初めての挑戦では隊員たちも未熟なため、登頂を諦めることになるかもしれない。だが、たとえそうなったとしても、その経験は確実に身についている。苦労を重ねていけば、いずれは必ず登頂を果たせるはずだ。こうして苦労を重ねながら、目標を1つ1つクリアしていこう。



⬆少しでも行動させれば、能力値がどんどん上昇。隊員たちの成長を直に感じる

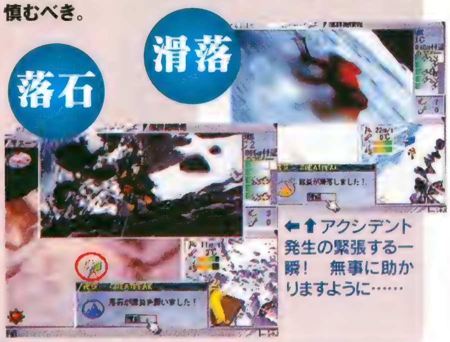




⬆⬅苦労のかいあって、念願の登頂成功！ 世界中がその栄誉を称えてくれる

アクシデントの連続にご用心

現実同様、登山にアクシデントはつきもので、さまざまな事故が隊員たちに襲いかかる。これが相当厄介で、下手をすれば音信不通になることさえあるぐらいだ。完全に避けることは難しいが、かわいい隊員たちのためにも、できるだけ危険な行動は慎むべき。



⬅⬆アクシデント発生の緊張する一瞬！ 無事に助かりますように……



PLAYSTATION

花火

●魔法
●ストーリーシミュレーション
●98年7月16日
●4800円
●デュアルショック対応

苦労を重ねて華開く、花火を見る喜び！

手軽に花火作りにチャレンジ!!

夏の夜空の風物詩、打ち上げ花火を自分で作れるという、画期的なシミュレーションが登場！ 花火を作るプロセスは、本物の花火の仕掛けを忠実に再現。美しく見せるための花火玉のパターン構築や、火薬の組み合わせなどを

自分自身のセンスで作ることができるのだ。ゲーム構成はステージクリア型で、ステージごとの課題の花火を作れば先へ進めるようになっている。初めは単純なものだけしか作れないが、クリアするにつれて徐々に複雑な仕掛け花火が作れるようになっていく。新たな材料を集める楽しさや、それを組み合わせて花

火を作る喜びといった、コレクション的な面白さもあわせ持っているのだ。



⬆メーカーのコンテストに出展した、じゅげむオリジナル花火も見られるぞ！

花火ランドで花火の修行!!みんなを花火で元気づけよう

花火ランドの開幕を前に、天才花火師が倒れちゃった！ プレイヤーはその花火師に代わって、花火を作らなければならないのだ。花火ランドのみんなを元気づけられるかどうかは、すべてキミの腕前にかかっているぞ！

花火が完成するまでのプロセス

1 星（火薬）を集める

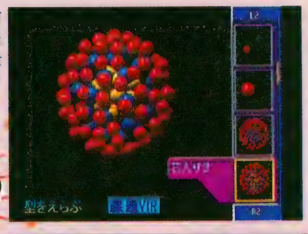
まずは花火玉を構成する、星（火薬）を集める。星はフィールドのあちこちに落ちているので、歩き回って探すのだ。



➡3Dポリゴンの花火ランドを歩いて、いろんな星を集めていこう

2 花火を作る

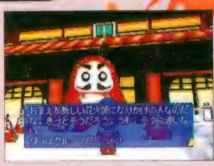
集めた星（火薬）を花火の型を組み上げていく。星と型との組み合わせで、無限のバリエーションが生まれるのだ！



➡まずは星の並べ方を決めてから、型を選択する。複雑な仕掛けの花火も作れる

3 ボスの判定や、いかに

できた花火はステージのボスに判定してもらう。ボスが気に入る花火をたくさん作れたらステージクリアだ！



⬆ボスはそれぞれ好みの花火がある。クセを覚えて満足する花火を打ち上げてやろう



➡星を詰めたら仮打ち上げ。気に入るまで何度でも繰り返せる

手間ヒマかけて、世にも見事な花火を咲かせよう

花火玉を作るだけが、このゲームの楽しみじゃない。作った花火を打ち上げてこそ、その醍醐味と達成感を味わうことができるのだ。オリジナルの花火で夜空を染めるさまは、なんとも快感だ!!

POINT 1 花火玉をセットする

花火玉を詰めた打ち上げ装置をフィールドに設置していく。フィールドの景観や花火の特性なども考えながら、ベストの位置に置いていくのだ。また、発射する角度も変化をつけることが可能だ。バリエーションに富んだ花火を効果的に並べよう。



➡打ち上げ装置は位置や角度を変えられるので、微妙な設定も可能だ

POINT 2 リズムに会わせて打ち上げろ!

打ち上げ装置の配置が終われば、いよいよ打ち上げ開始！ コントローラーのボタンが発射のスイッチになっているので、BGMにあわせてボタンを押していこう。バックのライティングを目印に花火を上げれば、高い評価を得られるかも……!?

キミのセンスで夜空を彩れ！



⬆➡音楽に乗って、効果的に花火を打ち上げていく。できた映像は記録しておくことも可能なのだ！

花火の打ち上げはリアルで綺麗。苦労したぶんだけ素直に感動できる

花火作りは本格的だが、やや面倒。失敗を繰り返し学習する必要がある

打ち上げ花火に感動した子供心を忘れない人に

やってみました ひたすら失敗しながら上達していく必要がある花火作りは、だんだんストレスが溜まる。だが、思い通りの花火が完成すれば、それがとたんに喜びに転ずるから不思議。コツコツ努力するほど喜びも大きいという、人生のお手本のようなプレイ感が新鮮だ。（城戸）



PLAYSTATION

b.l.u.e. Legend of water

●ハドソン
●98年7月9日
●海洋アドベンチャー
●5800円

海の青さと深い謎が魅力的！

操作性と神秘性が脳を浮遊させる

夏の盛りを控えたこの月、神秘的な海の魅力を満喫できるアクション・アドベンチャーが登場する。プレイヤーは、ヒロインのマイアを操り、海上研究基地や海底遺跡を縦横無尽に冒険しまくるのだ。このゲームの魅力はやはり海中での浮遊感覚あふれる移動＝泳ぎの感覚だ。水中が巧みに表現されており、流れるように動く画面と海のブルーが水に浮くときの気持ちよさを疑似体験させてくれる。また、謎に満ちたストーリーも魅力的だ。ストーリーは、要所毎に用意された謎やトラップを破らねば先へは進めない。そのため、プレイヤーのテンションは盛り上がることウケアイだ。美しい映像と謎に満ちたストーリーは必見だ。

ヒロインは好奇心旺盛



➡主人公は、夏休みを利用して父がリーダーを務める海洋基地に遊びに来たマイア。行動的で父親思いの彼女は、海底遺跡に夢の中で呼ばれる。ちなみに声は人気声優の宮村優子

神秘に満ちた物語をチョットだけ！

海底に見つかったムー王朝の遺跡の謎がメインストーリーだ。マイアは遺跡との縁を不思議に思いつつ、気楽に冒険を楽しんでいく。

第1章 ~through the gate~



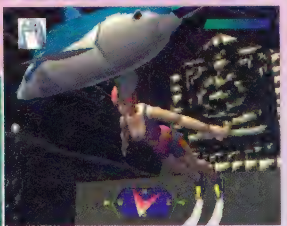
基地に到着してまもなく、海底散策中に岩の下敷になった研究員を助け、友人になる。



不思議の海へ

海底遺跡が見たくてたまらないマイアは海図を手に入れ、１人で見物に行く。たどり着いた遺跡は毎夜彼女の夢に現れる場所だった。

遺跡を探険





閉ざされていた遺跡の扉が開き、マイアを招き入れる。そこでは不思議な体験が待っていた。

第2章 ~child of the dinosaur~

遺跡行きを父親にしかられるマイア。研究者の１人に沈没船の話を聞き、彼女は自分の実力を見せるためにそこに出発する。



沈没船の中には…



サメやかろうじて生きていた船のシステムに苦労しながら探索を続けるマイアだが……。

謎が謎を呼ぶ展開に、マイアの好奇心は!?

アクション性とパズル性の融合が楽しい!!



⬆浮力と水の流れが地上と違った動きを要求する。地上のようにスムーズには動けないぞ

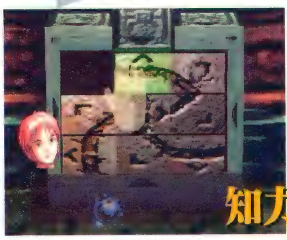
浮遊感覚とイベントは密接に繋がっている。例えば「錆び付いたドアを開ける」というイベント。地上ならわけもないが、水中では息継ぎのタイミングや扉に力をかける方法などを考える必要がある。

相棒にも頼もう!!



⬅ドアの開閉装置を押さえてもらったり、役に立つ相棒

マイアと共に泳ぐイルカはゲームの上で重要なパートナーだ。仕掛けを解いたりするとき、彼らの助力は絶対に必要になるのだ！



➡基地の自室でもパズルは楽しめるみたい。練習、練習！

このゲームで多い、仕掛けと連動したパズル。水中では徐々に無くなる空気がタイマーの役目をして緊張感をあおる。自分の頭の能力を単純に問われる場面だけに燃えるシーンだ。

知力を振り絞れ!!

手と頭を使って進める良質のアドベンチャー。そのバランス感覚はグー！

場所によって主人公がハマってしまい動きにくいところがあるのが難か？

炎天下、自宅で海の冒険をしたい人に

やってみました

パートナーの使い方に慣れればすぐに遊べる取っ付きやすいゲーム。アクションや謎がボリュームたっぷりでパターンが多く、かなり遊べそう。ポリゴン・マイアはすごくスタイルがよいです。(相原)

Jコード088587



PLAYSTATION

ファイヤーパニック ~マックのレスキュー大作戦~

- SCEI
- 98年7月30日
- 火消しアクション
- 5800円
- CD-ROM
- メモリーカード1ブロック使用

ハリウッド映画のド迫力を体感！

アクションスターの気分を満喫！

迫りくる業火、助けを求める悲痛な叫びが響き渡る危地に颯爽と現れ、どんな危険もものともせず果敢に立ち向かう男……。『ファイヤーパニック』は、そんなハリウッド映画を彷彿とさせる。際だったスリル感と迫力、そして無敵のアクションスターのかっこよさがパットを握るだけで堪能できる3Dアクションだ。

舞台は近未来のハイテク住居ビル。プレイヤーはところ構わず吹き上がる猛火の中をかいくぐり、逃げ遅れた住民たちを救出していくのが目的だ。消火が先か、それとも救助か？ 臨機応変に対処しなければ即アウト。そんな一触即発のスリル感がこのゲームの最大の醍醐味なのだ。



➡猛火だけではなく、あらゆるトラップがプレイヤーの行く手を阻む。気をつけて進め！

迫力のビジュアルでスリル満点！ キミの行く手に業火が襲いかかる

火の手が回るのを食い止めながら、救助もそつなくこなしていく。目的はシンプルだが消火と救助を両立するのは結構難しく、スリルがある。その場ごとに的確な状況判断をくだしながら進めないと、即デッドだ。





⬆救助に成功！ 住民はいろんな場所に閉じ込められているので、見落さないように注意しながら進もう

走れ、跳べ、そして討て！ 2大アクションで窮地を乗り切れ

ACTION

ビルの中は高低差があったり、落とし穴があったりと結構変化に富んでいる。走る、飛ぶ、よじ登るなどの多彩なアクションを駆使しながら一刻も早く消火して、住民たちを炎の魔の手から救い出すのだ！

➡高い位置には結構重要なアイテムが多い。そういう場合はよじ登って手に入れよう



⬇ゲーム中もっとも用いるアクションがジャンプ。ちょっとした障害ならひとっ飛びだ





➡火の手が回るのは意外と早い。炎が大きくなったり延焼する前に消化しよう

ATTACK

炎を消すための水、そして扉をぶち壊したり敵を攻撃するための斧。これらのアクションを展開に合わせて切り替えながら、ゲームを進行していくのだ。道中で手に入るパワーアップアイテムも活用して窮地を脱出しろ！



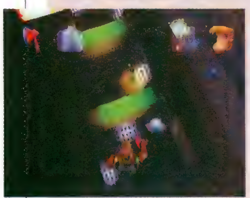
⬅行く手を阻む敵は斧で対処しよう。扉を破壊するときにも欠かせないアクションだ

隠しアイテムを探せ！ フィールド内は注意して進もう

ビルの中には至るところに隠し要素が潜んでいる。例えば下の写真。一見何の変哲もない背景に見受けられるが、その中には時折隠し部屋などへ導いてくれるトランポリンが潜んでいたりするのだ。重要なアイテムや住民がいる場合もあるので、要注意だ。



⬆単なる背景か？ いや、なんとなくちょっと違う気がするのだが……



⬅やっぱりただの背景じゃなかった。こんな要素が結構潜んでいるので注意深くゲームを進めよう

誰でも気軽にハリウッドのアクションスターのような気分を味わえる。

取っ付きやすいだけにやっぱり底が浅い感じ。テーマも新鮮みに欠ける。

アクションムービが好きな人にオススメ

やってみました

迫り来る炎との戦いは常に緊張の連続だ。グラフィックがリアルで臨場感も高く、抜群のスリルを味わえる。ただし殺伐とした表現は一切なく、操作も簡単なので女性や子供でも安心して楽しむことができる。



PLAYSTATION

センチメンタルジャーニー

●バンプレスト
●98年9月発売
●恋愛ボードゲーム
●6800円

素敵な旅で彼女の心を占領だ！

全国の美少女に思い出を贈るぞ

昨年冬に発売された恋愛シミュレーション『センチメンタルグラフティ』のキャラクターが、ボードゲームで再登場だ。ゲームは4人参加のすごろく形式。プレイヤーは男の子で、12人のヒロインの1人とプランカードにしたがって旅をする。1人が終われば次の1人といったように進行し、旅の数が規定に達するとゲームが終了。その時点で、ヒロインの好意を一番多く集めたプレイヤーが勝利者だ。4人のプレイヤーは互いにライバル。攻撃カードで邪魔をしたり、防御カードで他人に攻撃をそらしたりして女の子のハートの争奪戦を楽しむのだ。

これでゲームの流れは一目瞭然



GAME START

ゲームスタート時、12人の女の子が各都市にいる。どの娘と旅をするかを決めて、早速ルートを考えよう。

全国の都市を巡りヒロインに逢う

まずはヒロインに出会うことから。ライバルよりも先にお目当ての娘がいる都市へ向かっていこう！



⬅サイコロを振ってとにかく前進あるのみ

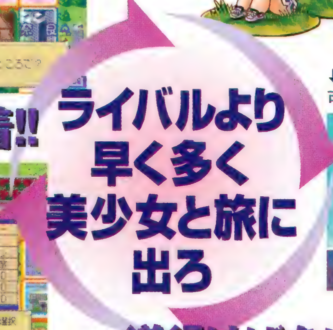
ヒロインを旅に誘う



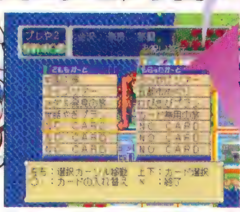
手持ちのプランカードから１枚を提示してヒロインを旅に誘う。OKがもらえたら彼女と一緒にカードに書かれた都市を目指す。

ライバルより早く多く美少女と旅に出ろ





目的地到着!!



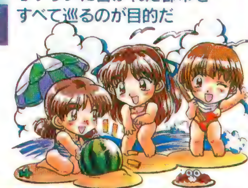
⬆彼女の心に思い出を刻んだら次の美少女に飛べ！

⬇イベントによってはこんなに可愛いビジュアルも…





⬆プランに書かれた都市をすべて巡るのが目的だ



都市を巡る日々

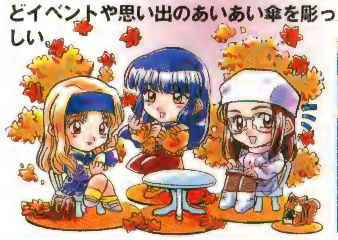
ヒロインを連れて都市に入るときは注意。ライバルの妨害や別のヒロインの嫌がらせがあるかも!? プラン達成なら彼女とお別れだ。



⬅都市ではプランにあった特典も受けられるのだ

道行けばあいあい傘

プランの目的都市を目指している間は、デートなどイベントや思い出のあいあい傘を彫ったりと忙しい。





⬅この上を次にヒロインが通ると好感度が上がる

旅を楽しむ男の鉄則を知れ!!

彼女のハートを独り占め！

大切なのは別れた後にも彼女のハートをラブラブにしておくこと。時にはプランを早く終わらせるより、全国を巡りあいあい傘を彫りまくるなどライバルの旅行妨害の戦術も必要になるのだ。



⬅あいあい傘を彫りまくると、こんなことも？

他人の恋路は邪魔すべし！

ライバルが女の子といるのは面白くない！ 攻撃カードを使って邪魔をしよう。例えば「てっけん」カードを使えば女の子を他の都市に吹き飛ばして強制的に離ればなれにさせることができる！



⬆カードは補充がきくので、この戦いはつらく激しい

ライバルとの邪魔合戦は激燃え。別れた女も人に取られると悔しい？

１人の女の子に思い入れがあるプレイヤーは勝てないカモ。それが…ね。

ゲーム美少女好きな人なら誰でも楽しめるはず

やってみました

高校生の美少女を全国たらいまわしの旅に連れ出すアクティブ（？）な内容が楽しめる。ゲーム美少女が分かる男性ゲーマー同士が、真のライバルとなって、女の子を奪いあってほしい１本だ。（相原）

発売日が9月に変更になりました。



NINTENDO64

RAKUGAKIDS

- コナミ
- 98年7月23日
- 対戦格闘
- 6800円
- カートリッジ

落書きキャラで、格闘しちゃおう

育成できる、新感覚の2D格闘

これまでにないタイプの対戦格闘が登場！本作は連続技をビシバシ決める爽快感重視の2D格闘だが、従来とは大きく異なる点が1つ。それは操るキャラクターを育成できることだ。

育成は、パラメータを調整するようなものとは違い、常にプレイヤーの戦い方からクセを学んで成長していくという斬新なシステムを採用。誰にでも手軽にキャラクターの育成を楽しめる様になっている。

ゲームは、突き詰めていくとなかなか奥が深く、キャラクターの育成は、プレイするたびに新しい技を吸収し成長していくので、愛着はひとしお。最強を目指して飽きることなくプレイを続けてしまうのだ。なお、この育成したキャラクターはコンピューターと戦わせたり、育てたキャラクター同士で対戦することができたりと、いろいろな組み合わせで対戦を楽しめる。

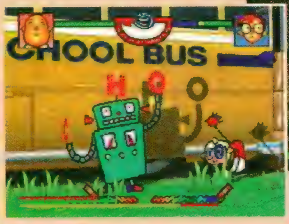
対戦格闘と育成の要素を見事に折衷した本作。2D格闘はもう飽きた！なんていう人にこそ、この斬新なプレイ感を味わってみてもらいたい。

HOW TO 育成モード

キミのプレイを学んで育つ！強くするのも弱くなるのも腕次第

キャラクターはプレイヤーのクセを学習しながら育っていく。まさに子は親を見て育つといったところだ。へっぽこなプレイではいつまで経ってもキャラクターは育たない。強くするためにはひたすら練習あるのみだ。

やればやるほど強くなる!!





←↑キャラクターはやりこむほどに成長する。うまくなるほど強くなるのだ

モードは全部で4種類

ストーリーモード	**プラクティスモード**
ストーリーに沿った、2種類のゲームを楽しめる	キャラクターの操作練習をすることができる
VSモード	**トレーニングモード**
いろんな組み合わせで対戦を楽しめる	キャラクターを育成することができる

イカしたセンスのラクガキたちが熱いバトルを繰り広げる！

ひょんなことから悪者の手に魔法のクレヨンが渡ってしまった！それで描かれたラクガキたちが大暴れ。この惨事を救えるのは、同じ魔法のクレヨンを持つ少年たちだけなのだ

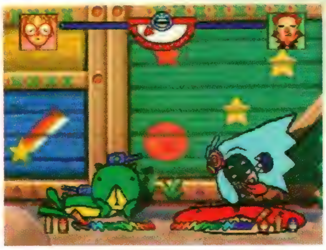


クリオネ・セブンブリッジ&ベアタンク



大きなメガネがキュートな彼女のキャラは、ちょっぴりシュール。でも見た目とは裏腹に実はスピード型なのだ





ディディジェイ&キャプテン・キャット・キット



ダンスとラップを愛する少年・ディディジェイのキャラは、キャプテン・キャット・キット。フットワークは抜群！

アンディー・ホーキング&アストロノット



宇宙飛行士を夢見るアンディー・ホーキングが描いたラクガキがこのアストロノット。標準型のファイターだ



対戦格闘に育成の要素という組み合わせが面白い。キャラもかわいい

かわいいとは言え、やはりキャラや世界観のほのぼのさが人を選びそう

本格的な格闘を待ち望んでいた人へ

やってみました　これまでにもキャラクターを作ることができるという格闘ゲームはあったが、プレイすることで生成されていくというが目新しい。個人的にはほのぼのとした雰囲気が何よりのお気に入りです。（東）



NINTENDO64

STAR SOLDIER VANISHING EARTH

- ハドソン
- 7月10日
- シューティング
- 6800円
- 振動パック対応

破壊する爽快感を存分に味わおう！

地球の存亡よりスコア稼ぎ!?

キミは高橋名人を覚えているか？ ファミコン全盛期の頃、「16連射」という必殺技を携えて数々のシューティングゲームを攻略。多くのチビッ子ファンを魅了してきた、ゲームの達人だ。その高橋名人がプロデュースした、本格派シューティングが登場する。

最近のシューティングというと、画面を覆い尽くす敵弾をかいくぐるスリルを追求した作品が多いが、本作の方向性はその正反対。破壊する爽快感を徹底的に追求しているのだ。しかも各種ボーナスも用意されており、点数稼ぎが非常にアツい。また、ショットを最大で秒間28連射ができるのもポイント。指先で超連射すれば、オート連射機能よりもショットを打ち出すことができるので、連打命の人ならきっとアツくなれるはず。このように、古き良き時代のシューティング魂を引き継いでいるので、特に昔からのシューティングファンの血をたぎらせてくれるだろう。最近の演出過多なシューティングに飽きた人は、お試しあれ！

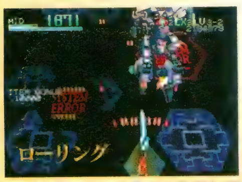
得点稼ぎをアツくさせるシステムを搭載！

切れ目なく敵を倒せ！

切れ目なく敵を倒していくと、画面上方に連続撃破数が表示。このカウントが増えるほど、多くのボーナス得点が入る。これが「ヒットコンボ」システムだ。敵の出現パターンを覚え、途切れないように倒すことが、ハイスコアを叩き出す秘訣になっている。



⬆敵に弾が当たらないまま一定時間が過ぎると、コンボは切れる

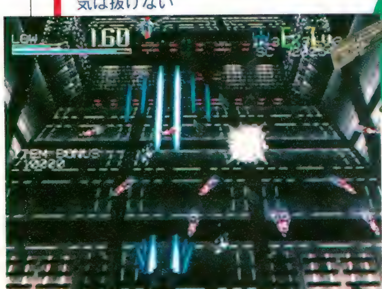


⬆ボス敵の放つ攻撃ですら跳ね返せる。ただし連続使用は不可能

敵弾をはじいて回避！

本作では緊急回避アクションとして、「ローリング」システムを搭載。これを使用すると自機が回転して周囲にバリアを発生し、無敵になるうえに敵弾をはじき返すことができる。しかも、これを使って弾をはじくほどクリア後に入るボーナス得点も増えるのだ。

⬇突然後方から敵が来ることもあるので、気は抜けない





⬅スピードと攻撃力に秀でた機体。攻撃が前方集中型なので、扱うのは難しい

貨物庫と思わしき場所を進んで行くと、そこから飛び立とうとする巨大戦艦が。撃墜を試みるが、激しい反撃を受ける。このあたりから、ローリングが必須テクニックに。

MISSION1：「鳴動-RUMBLING-」

最初のステージ。演習を行っていた電脳空間内に敵が侵入。そのまま実戦に移行する。まだ敵の攻撃はそれほど激しくないが、ボス敵は別。エラい勢いで弾をばらまいてくる。



➡スピード・攻撃力のバランスが取れた標準機。後方も攻撃可能



➡ヒットコンボをつなげる感覚を、ここでマスターしておこう

MISSION2：「侵食-CORRISION-」

苛烈を極めるミッションを戦い抜け！



⬆後方以外の全方向を攻撃できる機体。ヒットコンボを狙いやすい



➡行く手を阻む巨大なファンなどを破壊しつつ、最深部へ向かえ！

MISSION3：「襲来-INVADED-」

地下にある工場を進んで行くステージ。ラストでは、地上を高速で移動する戦車が登場。巨大な拡散型砲弾をまき散らすキャノン砲などを装備。圧倒的な火力で自機に迫る。

点数稼ぎを楽しめる状況が整っている。敵を倒す爽快感が楽しめる。

多くの要素が詰まり過ぎている感があり、完全に使いこなすまでが大変。

点数稼ぎに燃えたいシューティング好きに

やってみました

「連射」や「各種ボーナス得点」など、ファミコン時代のシューティングには欠かせない要素がいっぱいで、すごく懐かしかった。あの頃のシューティングが好きだった人なら、ハマりそう。(加藤)



NINTENDO 64

F-ZERO X

注目

■任天堂
■レーシング
■98年7月14日発売
■5800円

前作以上にヒートアップする超高速レース！

全体的な作り込みは前作以上

3Dレーシングのパイオニア『F-ZERO』が、大幅にグレードアップして登場。ファン待望の今作は、これまでにないスピード感と迫力を体感させてくれる。

操作方法やコースレイアウトなど、基本的には前作と変らない作り。ホバーカー特有の流れる操作感覚と、高速で走るスピード感を味わいながらレースをする。ただし、重心移動に加えてドリフトを使用したコーナーリングや、機体の種類、コースレイアウトなど改良点が多い。ジャンプ中の空気抵抗が速度に大きく影響を与えたり、体当たり攻撃でライバルを弾き飛ばすなどテクニカルな要素もあり、続編でなく新シリーズと言っても過言でない出来栄えだ。



➡コースや操作感覚など、レースの興奮は前作以上だ

総勢30機のマシンが登場 走りの戦略が拡がる



前作では4種類だけだった機体が、今回はなんと30種類も登場。耐久力などの能力が違うだけでなく、加速力と最高速のどちらに重点を置くかなど、戦略的な調整もできるのだ。

⬇マシンはコースに合わせ、加速力と最高速のセッティングが可能





➡登場する機体は全部で30種類。だけど最初に選べるのは6機のみ

突拍子もないコースが続出！超高速の三次元レースだ

今回のコースの作りはどれも立体的。しかもアスレチックのような、見た目にも楽しいものばかりだ。この突拍子もないコースを超高速で駆け抜ける感覚は、これまでにない爽快感と興奮でいっぱい。思わず体を動かすような、迫力のレースを体験しよう！



⬆高速に駆けていると、突然の大ジャンプ。思わず声が出そうだ

⬇チューブ状のコースはどこを走ってもOK。裏側などからライバルを追い抜け



⬇天地がぐるぐる回るスパイラルコースは目も回る!?



⬇急激操作や体当たりをすると、簡単にふっ飛んでコースアウト！



⬆最高に破天荒な棒状のコース。どこを走っても落ちないけど……

追加&パワーアップされたモードでレースのハマリ度UP

今回はレースモードも大幅に追加された。どれもN64の機能をフルに生かした、走り応えのあるモードばかり。もちろん前作同様、必要以上にハマれる、タイムアタックもあるぞ



GRAND PRIX RACE

⬅総勢30名で走るグランプリは圧巻。抜きつ抜かれつのデッドヒートや、狭い場所での体当たりを利用した強引なオーバーテイクなど、興奮度はバツグンだ



VS BATTLE

⬅最大で4人まで同時に走れる対戦モード。人数が足りない場合は設定を変更することで、人間対コンピューターのシチュエーションでの対戦も可能だ



DEATH RACE

⬅今作の新モード。上下にループするコースで、ライバルすべて落とすか破壊するまで、ひたすら走り続ける。体当たりを身につけるのに最適のモード？

速度感と操作性のよさは前作以上。突飛なコースを走るのが楽しい。

コースが立体的なって、ぐるぐる回りすぎ。弱い人だと酔っちゃうかも？

爽快でブッ飛んだレースを待ち焦がれる人に

やってみました

走りの感覚や曲調など、前作の雰囲気を匂わせているが別のレースという感じがした。コースの作りが楽しく、特にタイムアタックには夢中になりました。(小林)

SATURN

シミュレーション
アドベンチャー

Jコード071293

探偵神宮寺三郎　夢の終わりに

マスター

ハードボイルドアドベンチャー／データイースト

SS　7月9日　5800円

やってみました　サスペンスドラマの再放送を見る気は起こらないけれど、このゲームは何度もやろうという気持ちが起こります。シナリオのクオリティの高さに対して、ゲーム初心者にも分かりやすい進行形式がいいです。（まつき）

不夜城新宿を舞台に繰り広げられる、哀しき人間模様を神宮寺は今日も見つめる

■遅れて登場のサターン版だが

『探偵神宮寺三郎』シリーズ10周年記念に相応しい、今作『夢の終わりに』。4月にプレイステーション版が先行して発売されており、「まだか」と待ちこがれていたサターンユーザーもさぞかし多かったに違いない。

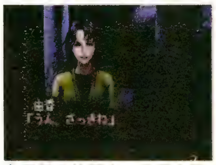
内容はミニゲームの謎の事件簿が1本追加されたほかはプレイステーション版とまったく同じ。しかし、サウンドのクオリティの向上がはかられており、ジャズベースの音楽が心地よい響きで気分を盛り上げる。

■練り込まれたシナリオは最高！

ゲームの性質上、ストーリーを踏み込んで話すことはできないが、事件の発端は神宮寺の助手、御苑洋子の旧友、永田由香がストーカーに付きまとわれていると、神宮寺に調査を依頼する場面から始まる。そして、一度は解決したはずの事件が、依頼人の永田由香の失踪により、思わぬ方向へ展開していく。そのテンポのよさはプレイヤーを『神宮寺』の世界へ否応なく引き込んでいき、二転三転する展開と劇的な結末はプレイヤーに心地よすぎる驚きを与える。そのシナリオの質の高さは類似ジャンルの作品はもちろん、テレビのサスペンスドラマの追随さえ許さない。



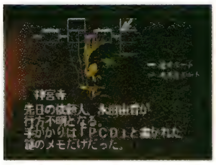
➡搜索モードで重要な手掛かりを探す。どんな小さなものも見逃してはいけない



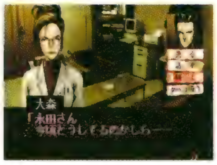
⬆最初の依頼人、永田由香。失踪事件に巻き込まれる



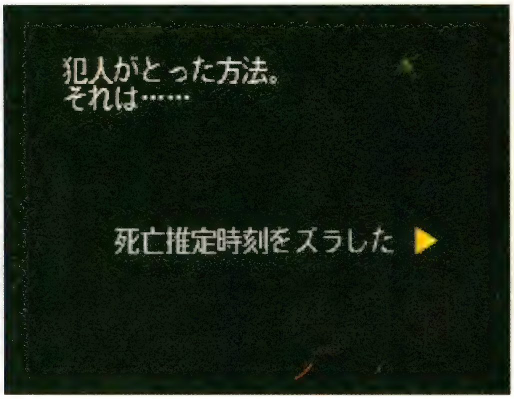
⬆人情家の熊野警部とクールな野田刑事のコンビ



⬆ストーリーの分岐は各セクションで把握できるぞ



⬆事件の手掛かりは地道に歩いて探すことで得よう



➡ストーリーの随所で出てくる推理モード。キミの推理は正しいか？　神宮寺になりきれる瞬間だ

探偵稼業に憧れたことのあるすべての人たちへ

😊 探偵モノ＝推理モノじゃないので、推理を間違えたら即オシマイ、ということがなく、安心してストーリーを楽しむことができる。

😑 搜索モードで部屋の物色をする際、視点の移動が慣れないうちはちとキツいかも。あと、推理イベントがもう少し多ければ……。

●CD-ROM

Jコード089214

エルフを狩るモノたちII

ROM未着

アドベンチャー／アルトロン

SS　7月16日予定　価格未定

テレビアニメの名場面が、オリジナルムービーと共に復活

アニメ『エルフを狩るモノたちII』のストーリーを全話収録したデジタルコミック風のアドベンチャー。テレビでおなじみの龍造寺淳平、井上律子、小宮山愛理の3人が異世界から元の世界に戻るため、エルフの肌にプリントされた呪文のかけらを探していく。ストーリー展開によっては、ファン必見のオリジナルシーンを見ることができる。また、設定資料などの入ったおまけディスクが同梱されているのも魅力。

あの3人組みの大暴れをもう一度見たい人へ



➡テレビと違う行動をとると、オリジナルのストーリー展開が始まる

●CD-ROM

Jコード093238

サターンミュージックスクール2 今度こそ弾ける

開発版

シミュレーション＆DTM／ワカ製作所

SS　7月30日　5800円

やってみました　MIDIキーボードがないと演奏できないのは残念。演奏も作曲も本格的ではないが、収録曲のセンスがいいので楽しく練習できる。何でもかんでも親切なアドバイスつきで、本当にスクールという感じ。（井上淳一）

ゲーム気分で弾いてるうちに、気がついたらキーボードマスター

演奏と作曲の2つを簡単に練習できるDTMソフトに、第2弾が登場。今作には、「ひだまりの唄」、「いとしのエリー」などの歌謡曲から、「未来少年コナン」、「少女革命ウテナ」といったアニメソングまで、全20曲が収録されている。それらの名曲を、実際にMIDIキーボードを使用して練習できるのだ。先生が基礎中の基礎から実践編まで、ステップを踏んでやさしく教えてくれるため、短期間で上達すること間違いなし。また、作曲モードは難しそうなイメージがあるが、音符や音階の知識さえあれば大丈夫。簡単な打ち込み式なので、画面上の楽譜に音符を自由に置くだけでよく、手軽にオリジナル曲が作れてしまう。

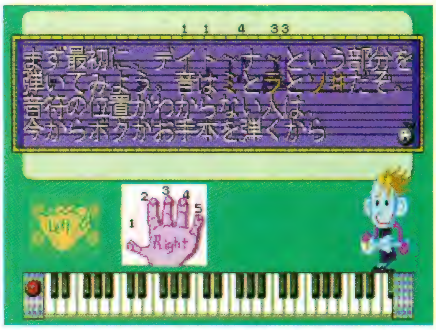
😊 ゲーム感覚のおかげで、人間相手に練習するよりもずっと楽しい。練習に取り組む気になる。

😑 作曲はパッドでも可能なのに、肝心の演奏にキーボードが必要になるんじゃ意味がない。

楽しみながら鍵盤楽器が上手になりたい人に



⬆ただ音符を並べるだけとは言っても、作曲ツールとしては結構奥が深い。いろんな曲調にトライしよう



⬆最終レッスンの課題曲は、高難度のゲームミュージック。それらを完璧に弾けるようならもう怖いものなしだ

●CD-ROM●MIDIインターフェース同梱

五劫のすり切れ　『鉄拳３』の女性キャラ、ムービーでの動きは少し変だ。スタッフの皆さん、生身の女性と接してないかも!?（生身パパ）

Jコード079073

SEGA AGES/ギャラクシーフォースII

ROM未着　3Dシューティング/セガ・エンタープライゼス
SS　7月2日　3800円

ここに期待 オリジナルは回転するド派手な筐体に注目が集まりがちだったが、映像的にも当時の最先端だった美麗グラフィックは今でもプレイするに足るクオリティだろう。当時遊び損ねたファンには嬉しい移植といえそうだ。（城戸）

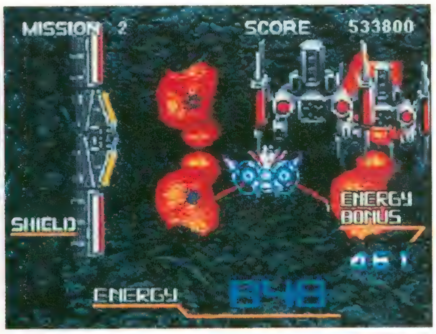
微妙なコントロールで複雑な空間をすり抜ける！ 往年の名作復活

88年にアーケードでリリースされたSFシューティングの傑作『ギャラクシーフォースII』が、セガの名作復刻シリーズ『SEGA AGES』で遂に登場。当時、遊園地のアトラクションさながらの派手な可動筐体が注目を集め話題となった作品だが、そのゲーム内容も外見のイメージに劣らないド迫力の演出で、多くのプレイヤーを虜にした。疑似3Dで描かれた美麗な宇宙空間を舞台に炎が吹き上げる惑星や入り組んだ狭い基地内など、まるでSF映画のハイライトを思わせるステージを巧みな操縦で切り抜けつつ、迫り来る敵機を撃墜していく。メインとなる攻撃法は最大6機までロックオンできるホーミングミサイル。連射性こそないが多くの敵機を一気に一掃することができる爽快感は、他のシューティングでは味わえない魅力だ。なお、サターン版ではオリジナルモードも搭載されているので、ファンは要チェックだ。

体感シリーズを制覇したい、生粋のセガファンに



⬆間断なく吹き上げる、炎の柱を絶妙のコントロールですり抜ける。手に汗握る緊張感なのです



⬆狭い洞窟内などでは、特に微妙なコントロールが要求される。敵にばかり気を取られるな！

●CD-ROM

Jコード078883

ドリームジェネレーション ～恋か? 仕事か!? ……～

ROM未着　恋愛＋職業選択シミュレーション/メサイヤ
SS　7月30日　6300円

どんなに忙しくても、男なら仕事も恋も成功させなきゃね

育成と恋愛。2つの要素を持つこのゲームでは、プレイヤーの目的も2つある。夢である映画監督やプロゴルファーになることと、好きな女の子をゲットすること。プレイは高校卒業後の1年間で、ストーリーは選択した職業ごとに分かれている。20種類以上のアルバイトで能力を上げるかたわら、出会った女の子とデートを重ねていくのだ。仕事と恋に忙しい中、どちらも立派にこなしてこそ幸せになれるというものだ。

張りのある恋愛生活を体験したい人にどうぞ



➡出会った女の子との思い出を自動的に保存してくれるアルバム機能つき

●CD-ROM

Jコード091219

ハイスクール テラ ストーリー

開発版　美少女恋愛シミュレーション/キッド
SS　7月23日　5800円

初めて好きになった人を思い出す、純愛シミュレーション

パソコンで人気を博した恋愛シミュレーションの移植版。高校を舞台に、幼なじみのクラスメートや他校の女の子など、さまざまなタイプの女の子が登場する。基本は、王道とも言えるパラメーター育成システム。この手のゲームでは操作がマンネリになりがちだが、本作は純愛をテーマにしたシナリオがそれを打破している。デートを繰り返すうちに恋愛感情が高まっていく、初々しい気持ちを味わうことができるのだ。

恋愛シミュレーションが大好きなら楽しめる


➡移植にあたり、オリジナルシナリオや追加イベントが盛り込まれている

●CD-ROM●スペシャルトレーディングカード同梱

Jコード063983

魔導物語

開発版　ロールプレイング/コンパイル
SS　7月23日　5800円

コミカル度満点の温かい雰囲気で包んでくれる

人気の落ちものパズル『ぷよぷよ』のキャラクターが総出演するロールプレイング。ちょっと間抜けな魔法少女アルルが、世界の危機を救うために冒険を繰り広げる物語だ。このゲームの魅力は、とことんまでアットホームな雰囲気と、個性あふれるキャラクター性にある。特に凝ったシステムはないが、コミカルな会話イベントやかわいらしいグラフィックなど、ユーモア満載の演出で楽しませてくれる。

『ぷよぷよ』ファンなら必須のキャラゲーム



➡戦闘では、モンスターたちが愉快なアクションを披露。当然ぷよもいる

●CD-ROM

第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

アナタの清き一票がベストゲームを決める！

ゲームをする人なら誰もが「このゲームこそ最高！」という意中の1本があるはず。そんな気持ちを思いっ切りぶつけられるのが、この「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」だ。同企画は本誌『じゅげむ』を始めとする全15誌の協力の下、「これぞベスト！」というゲームを読者から募りノミネートするというもので、ユーザー1人1人の声によって今年のゲーム大賞を選出する。アナタの清き1票がゲームの今、そして未来を築く。おまけに豪華な景品まで当たるかもしれないんだから、こりゃもう応募するしかない！

＊詳しい情報は100・101ページに掲載しています。

JAPAN GAME of the YEAR 1996

⬆今年で第3回を迎える「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」。多数の応募、お待ちしています

五劫のすり切れ 「SATURN LIFE」のナイツは、昔、ノートの落書きで書いてた竜王（『DQ I』の変身前のやつ）に似てる…。よくスライムとセットで書いたっけ…。（里谷たむり）

Jコード091880

アナザーメモリーズ

開発版 アドベンチャー／スターライトマリー

SS 7月 2日 5800円

学校で生活してれば 色恋沙汰も当然の成り行き

ストーリー中心の恋愛ゲームを待っていた人へ

プレイステーションで発売された、ファンタジーアドベンチャーの移植版。2年間の学生生活の間に気に入った女の子と仲良くなるのがプレーヤーの目的だ。清楚な女の子やボーイッシュな子など、口説ける女の子は全員で7人。ストーリー重視だが、主人公の育成要素も味付けとして加えられている。育成部分はコマンドが5項目しかないシンプルな作りなので、育成ものが苦手な人でもすんなりプレイできるゲームだ。



➡ゲーム中に使われている画像は、すべてパステル調になっている

●CD-ROM

Jコード091049

お嬢様を狙え

開発版 アドベンチャー／クリスタルビジョン

SS 7月 23日 6800円

一途な恋を成就するのに、数々の誘惑に立ち向かえ!?

パソコンの美少女ゲームのノリを楽しみたい人に

パソコンでリリースされた美少女ゲームの移植版。ストーリーの節目で選択肢を選ぶことで物語が進行していく、極めてオーソドックスな作りのアドベンチャーだ。ストーリーは、高校生の主人公がふとしたことからお嬢様然とした同級生に恋をすることから始まる。彼女の気を惹くためにいろんな行動をするうちに、多くの女の子と出会っていく。全体的にお色気ムード満点で、終盤にはHなイベントも楽しめる。



➡ちょっとHっぽいグラフィックも盛りだくさんでドキドキします!?

●CD-ROM

Jコード088625

お嬢様特急

開発版 恋愛アドベンチャー／メディアワークス

SS 7月 23日 6800円

恋は特急列車で華開く!? 13人もの女の子と恋愛旅行

旅先でのドラマチックな出会いを楽しみたい人に

ゲームの舞台は、北海道から日本を縦断する豪華特急の中。この列車での15日間の旅の間に、同じ列車の乗客となる女の子たちと仲よくなっていくという、目新しいテーマを題材にした恋愛ゲームだ。プレイの流れは、車中で女の子と出会い、会話によって親密になるというもの。会話メッセージが膨大に用意されていて、類型的な会話がなく新鮮に遊べるのだ。また、停車駅の観光地でのデートなども新鮮だ。



➡豪華な車内を移動して女の子を探す。うまく出会えば会話のチャンスだ！

●CD-ROM●マウス対応●セガマルチコントローラー対応

Jコード089222

ソルヴァイス

ROM未着 アクションRPG／アルトロン

SS 7月 予定 価格未定

深いダンジョンの攻略は、カードの収集、交換が決め手

トレーディングカードが好きな人にオススメ

トレーディングカードの要素を取り入れたアクションRPG。舞台となるのは100階層からなる迷宮で、その地形はプレイごとに変化する仕組みになっている。リアルタイムバトルで進行する戦闘シーンでは、迷宮内で見つけたカードを使って、魔法やモンスターを召還できるのが特徴だ。ゲーム中に登場するカードは全部で800種類以上と豊富で、友達とのトレーディングやカードのみによる対戦も楽しめる。



➡カードはダンジョンで見つける他に、街にある店でも購入できる

●CD-ROM

Jコード078611

ポケットファイター

開発版 対戦格闘／カプコン

SS 7月 9日 5800円

SDサイズでも実力変わらず!! 敷居の低さは随一です

2D格闘は好きだけど、苦手という人にピッタリ

かわいくディフォルメされた、カプコン歴代人気作のキャラクターたちが戦う2D型対戦格闘。とにかく取っつきやすいのが最大の特徴で、使用するボタンは3つだけ。また、ボタンを順に押すことで、キャラクターがコスプレしながら連続技を繰り出すフラッシュコンボは非常にお手軽。初心者でも気持よく対戦の醍醐味を楽しめるのだ。その一方で、受け身やガード不能技といった特殊ルールもあり、奥深く楽しめる。



➡フラッシュコンボは適当にボタンを連打しても出る。初心者でも問題なし

●CD-ROM●4MRAM対応

Jコード091146

ドルイド ～闇への追跡者～

ROM未着 3Dアクションアドベンチャー／光栄

SS 7月 2日 6800円

不可思議な世界に広まる 重厚な謎解きに挑戦しよう

歯ごたえある謎解きに挑戦したい上級者に

『ウィザードリィ』を送り出した米国サーテック社の作品を、パソコンから移植。奇妙な遺跡群、研究棟、図書館などが待つ、5つの島を舞台に数々の謎を解き明かしていく。じっくり挑戦するタイプのゲームで、本格的な謎解きにこのゲームの面白さがある。常に高度な観察力や推理力が試されることになり、一筋縄ではいかない内容だ。また、戦闘シーンでは複数の攻撃を使い分ける戦略的なものになっている。



➡5つの島が存在する惑星ナヴァン。風の力を司るローソンの消息を追え

●CD-ROM●パワーメモリー推奨

五劫（ごこう）のすり切れ この間アメリカに行ったとき『ＦＦⅦ』の海外版の攻略本を買ってきました。日本のものとは比べものにならない程格好いいつくりでした。（中村昌之）

Jコード093483

わくわくモンスター

ROM未着　育成パズル／アルトロン　SS　7月30日　5800円

モンスターを育てるには、ブロックの消し方がポイント

かわいい系の落ちものパズルが好きな人に

モンスター育成を目的とした、落ちものパズルゲーム。ルールは6種類のブロックを自分で落とし、同じ種類のブロックを3つ並べて消すというもの。ブロックを消すことによって、相手のフィールドにブロックを落とし、攻撃することができる。また、ブロックには属性があり、消したブロックの属性によってモンスターが進化していく。モンスターを進化させるためには、狙ってブロックを消さなければならないのだ。



➡連鎖につぐ連鎖で、相手のフィールドをブロックで埋めてしまおう

●CD-ROM

Jコード089516

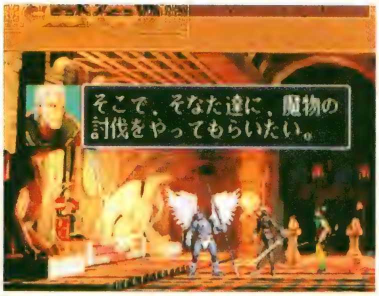
ソルディバイド

マスター　アクションシューティング／アトラス　SS　7月2日　5800円

撃つ＆斬るの2つの攻撃で重厚な幻想世界を戦い抜け！

爽快感より戦略を重視するシューティング好きに

空飛ぶ戦士を操ってファンタジー世界を戦い抜いていく、2Dアクション型のシューティング。攻撃は通常ショットと近接用の剣攻撃があるが、これはどちらも一長一短。群がるザコをショットでなぎ倒し、硬い的には剣で斬りつけるといった具合の戦略を、シーンごとで編み出していくのが面白い。ゲームの進行はストーリー仕立てになっていて、ファンタジーロールプレイングの世界の冒険を彷彿とさせてくれる。



➡アーケード版にはなかったオリジナルモードも追加されるのだ

●CD-ROM

【おきら通信】『デビルサマナーソウルハッカーズ』ハイパーリアレンジ

●アトラスレーベル●2718円（税抜）

新レーベルの2作目は、名曲をクラブアレンジ！

『デビルサマナーソウルハッカーズ』のサイバーパンク的な世界観をさらにかっこよく盛り上げてくれたのが、アップテンポでクールなBGMの数々。そのイカしたBGM群を最先端のクラブ風サウンドにリアレンジしたのがこのCDだ。収録曲はすべてテクノ、ドラムンベース、ヒップホップなどに編曲。原曲の持ち味を損なうことなく、それでいてゲームのときとはひと味違う、ノリのいいサウンドを聴くことができる。



➡これほどノリのいいゲームミュージックも珍しい。クラブで流しても遜色のないでき

Jコード091448

コナミアンティークス ～MSXコレクションウルトラパック～

ROM未着　バラエティ／コナミ　SS　7月23日　5800円

懐かしのMSXのタイトル30作を遊び尽くす

古きよき時代のゲームがプレイしたい人へ

プレイステーションで発売された『MSXコレクション』シリーズの全30タイトルを一挙収録。『ツインビー』、『グラディウス』など有名なタイトルもあれば、『マジカルツリー』、『コナミラリー』など、少しマニアックな作品も収録されている。すべてMSX版からそのままの移植。アレンジされていないので、今プレイするとやや古めかしい印象が残るが、当時のMSXに思い入れがある人にはたまらない内容だ。



➡MSX版『グラディウス2』は、ファンの間で名作と言われているゲームだ

●CD-ROM

Jコード078891

Code R

ROM未着　レース＆アドベンチャー／クインテット　SS　7月9日　6800円

公道レースに命をかける男の生きざまをリアルに体験する

より現実に近い雰囲気で公道レースをしたい人に

本作は峠道を攻める3D公道レースと、アドベンチャー的な要素が盛り込まれている。特に街や峠への移動手段が愛車で、燃料の消費や時間を考える部分に日常的な雰囲気を感じさせる。この生活感あふれる要素が最大の特徴だろう。また、移動シーンでライバルや女の子と出会うことで、人間関係が流動的に変化する。その結果、ライバルと勝負になったり女の子が応援に来たりと、レースに反映されるのが面白い。



➡リプレイ画面では、ドライバーや観客の表情をカットインして盛り上げる

●CD-ROM

Jコード092550

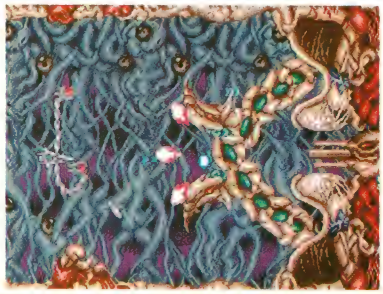
イメージファイト＆X-MULTIPLY／アーケードギアーズ

開発版　シューティング／エクシングエンタテイメント　SS　7月　4800円

名作復活！　このハマリ度は古さを感じさせません

当時のファン以外でもシューティング好きなら

かつてアーケードで好評を博した、名作シューティングを2本セットで完全移植。2本ともアイレムを代表する人気作だけに、ファンには嬉しいところだ。『イメージファイト』は、性能の異なる3種類のポッドを使い分ける縦型シューティング。そして『X-MULTIPLY』は、攻防一体の変形型触手を利用する横型シューティング。どちらも完成されたシステムのため、今でも十分通用する面白さを持っている。



➡『X-MULTIPLY』の触手システムは、今遊んでもやっぱり新鮮

●CD-ROM

アドベンチャー
シューティング
パズル
バラエティ

五劫のすり切れ　『バイオハザード』で、館の玄関ドアに近づくと「外は危険だ！」のメッセージが「中の方がよっぽどアブナイわいッッ」とつっこみたくなる。（ブルーレーベル）

影牢 ～刻命館真章～

Jコード090212

開発版 PS

3Dトラップバトル／テクモ

7月予定 5800円

やってみました トラップとトラップ、トラップと部屋の仕掛けの組み合わせを考えるのが楽しく、奥が深い。単に敵をトラップで倒すのもいいが、美しいトラップの配置を考案する楽しみもある。前作が好きな人なら間違いなくハマる。（工藤）

トラップを仕掛けて人間を狩るディープな味。待望のホラーバトル第2弾

■プレイヤーは人間の敵

プレイヤーが悪の側となり、館に侵入する人間を倒していく異色作『刻命館』の続編。あらかじめ館にある仕掛けと、自分で配置していくトラップとを駆使して人間を倒し、その魂を奪うのが目的だ。主人公は人間を狩る種族「刻人」として育てられた少女で、本当の刻人になるため、人間の魂を集めていく。

■マルチストーリーを採用

敵となる人間は剣などで武装しているが、主人公の武器はトラップのみ。どうやって人間をおびき出し、トラップに仕掛けるかが本作のポイントとなる。爆風を利用して人間を吹き飛ばし、ギロチンのある場所へ移動させるなど、無限に広がるトラップの組み合わせを考えていくのが魅力でもある。また、今作は前作と同様に一話完結になっているが、ストーリー中の選択肢などによって、展開が変化するマルチストーリーシステムを採用している。主人公と人間の関係、刻人との関係を自分で選択することができるのだ。これによってダークなストーリーに、より感情移入を深めることが可能となった。

各トラップの把握に始まり、コンビネーションの考案まで、攻略のしがいがある。

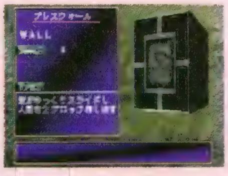
何をどうすればいいのか理解するのに時間がかかる。暗い物語も好みが分かれるかも。

サイコスリラーな雰囲気がたまらなく好きな人に

●CD-ROM


➡ゲームはリアルタイム。自分をオトリにして罠に誘い込め

ゲームのキモは「トラップ」



攻撃系と誘導系

トラップは大まかに攻撃系と誘導系の2つ。攻撃系は直接ダメージを与えるもので、誘導系は敵を盲目にしたり移動させたりすることができる。



設置場所もポイント

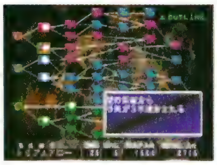
トラップは天井、壁、床に各1個ずつ、同じ部屋に3個まで仕掛けることができる。敵に合わせてもっとも効果的なトラップを選択しよう。



組み合わせを有効に

誘導系のトラップを使って、敵を攻撃系の罠の位置へ移動させるのが組み合わせの基本。館にあらかじめ設置されている仕掛けも重要だ。


➡1話終了するごとに成績が表示される


➡トラップは買うことで追加できる

ジングルキャッツ 愛と友情の猫物語～ラブパラ大作戦の巻

Jコード090913

開発版 PS

シミュレーション／ソニー・ミュージックエンタテインメント

7月16日 4800円

やってみました 勝手気ままな猫をオモチャであやしたり、ときには無理やりお風呂に入れたり……。なんだか、聞き分けのない小学生を受け持った先生みたいな気分だ。この気まぐれぶりが好きな人なら、かなり楽しめるだろう。（城戸）

気まぐれ猫たちのお世話！猫の気持ちを理解して、好き合う2匹を親密にしよう

■気ままな猫たちの機嫌を取ろう

ゲームの舞台は1軒の家の中。ここで暮らしている9匹の猫たちは、それぞれ好きな相手がいる。プレイヤーはこの猫たちの世話をしながら、互いに好き合っている1対の猫が仲よくなるように世話していくのが目的だ。ただし、猫たちは部屋の中を勝手にうろつきまわる。ごみ箱に隠れたりオモチャを散らかしたりと、その行動は気まぐれ。プレイヤーは猫じゃらしやオモチャを使ったり、なでたりして猫の機嫌を取っていくのだ。こちらの投げたオモチャに無邪気に戯れる猫を見ていると、なんだかほのぼのした気分になれてしまう。また、ゲームはステージで区切られていて1組の仲を取り持てばステージクリア。1回のプレイは10分ほどで、歯切れのいいプレイ感覚だ。

■手間がかかるほどにカワイイ！

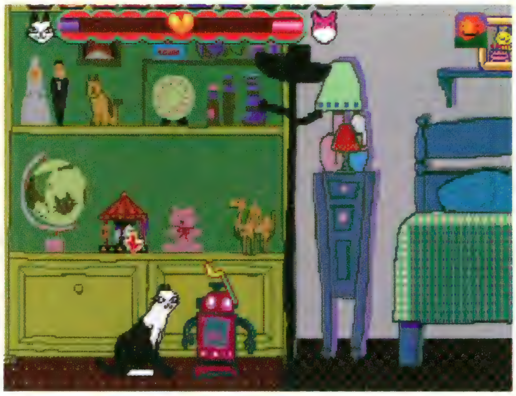
ご機嫌取り以外にも、エサをやったり風呂にいれたりする必要もある。目当ての2匹だけにかまっていると、今度は他の猫が邪魔しにくる。このあたりは仲介役というノリで、なかなか忙しい。なにかと手間暇がかかるだけに感情移入できてしまうのだ。

猫の挙動が気まぐれなので、見ているだけでも楽しめる。手描き風のグラフィックのタッチが新鮮。

コツをつかむまでは敷居が高く感じるが、逆にコツを理解するとある程度は流れ作業になる。

猫の気まぐれさが何より愛しい猫好きのアナタに

●CD-ROM
●メモリーカード1ブロック使用
●アナログコントローラー対応
●マウス対応


➡猫じゃらしを使えばご機嫌！うまく2匹を誘導しよう

猫たちの利害調節はとっても大変！



まずパートナー選択

まずステージの初めに、主人公と相手の猫とを決定する。雄雌同士なら愛情を、同性なら友情を高めてやるのがそのステージの目的になるのだ。



猫のお世話！

勝手にうろつく猫に、アイコンで指示してご機嫌を取っていくのだ。放っておくとお腹を減らせるし、不潔にもなるので、まったく目が離せない！



いよいよ告白だ

2匹の気分が高まったら告白タイムのチャンス！ここで2匹が仲よくなれば、無事にステージクリアだ。他の猫の妨害にも注意しよう！


➡ステージを終えると猫の歌が聴ける！


➡ステータスもちゃんと管理していこう

Jコード071064

ブリーディングスタッド2

開発版

競走馬育成シミュレーション／コナミ

PS　7月30日　5800円

やってみました　あまりにもサクサク進行するテンポのよさが好印象。オート調教自体は珍しいものではないが、このゲームに関しては信頼が置ける。純粋な競走馬育成シミュレーションとして、無難にまとまった感じだ。(井上淳一)

満足のいく新要素追加で生産、育成ともに遊びがいが数段アップ！

■競走馬育成の基本に忠実

フルポリゴンの映像と音声実況が特徴的だった競走馬育成シミュレーションに、第2作目が登場。競走馬を生産、調教、出走させていくオーソドックスな作りで、初心者から上級者まで、誰もがなじみやすいスタイルになっている。ただしこの『2』は、基本的に前作の路線を踏襲しているが、さまざまな点でしっかりパワーアップを見せている。たとえば、種馬場を建設することで、育成した牡馬の種牡馬入りが可能になった。つまり、自分だけの血統を構築していく楽しみもあり、配合の可能性がグンと深まっているのだ。

■幅の広い調教生活

調教部分が完成されている点も、大きなポイントになっている。調教に必要なパターンはすべてそろっていて、愛馬の状態を細かく管理することができる。それに加えて嬉しいのが、オート調教が可能な親切設計だ。目標レースを指示するだけで、優秀な調教師が万全に仕上げてくれる。積極的に調教を行うこともできるし、必要なときだけ口を出すオーナー的なプレイもOKというわけ。

ゲームバランスがよく、不自然さを感じない。操作性がいいせいか、長時間プレイが気にならない。

いまどき、ゲーム性があまりにもフツーすぎる。牧場長や秘書が役に立っているか疑問。

久しぶりに競走馬育成の王道を楽しみたいなら

●CD-ROM

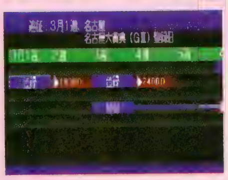


➡レースシーンの映像はさらに美しくなり、迫力も増した

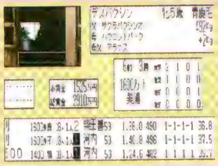
こんなところもグレードアップ！



音声実況
実況担当には、ラジオたんぱアナウンサーの宇野氏、檜川氏を起用。当然臨場感も比べものにはならないし、セリフの数も追加されている。



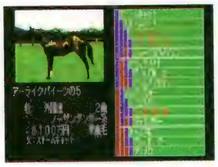
地方交流レース
現実の競馬に沿って、前作の19レースから29レースへと大幅に増えている。ダート戦で好成績をあげれば、調教師に出走を薦められるのだ。



戦績データ
着順や馬体重に加え、人気、途中経過順位、上がり3ハロンのタイムなどを詳しく表示。今後の調教の対策が一段と立てやすくなっている。



➡競馬場の説明を収録したデータ集付き



➡毎年、海外のセリにも参加できる

Jコード089419

DIABLO

開発版

ロールプレイング／エレクトロニック・アーツ・スクウェア

PS　7月予定　5800円

やってみました　プレイするたびに変化するダンジョンと多種多様なアイテムが魅力。ロールプレイングとしては至ってシンプルなデザインだが、アイテム探しなどプレイヤーを飽きさせない。でも、洋ゲーが苦手な人には合わないかも。(工藤)

暗闇に迫る怪物の恐怖、魔窟の奥底に眠る秘宝……剣と魔法のシビアなRPG

■恐怖感満点のリアルタイムRPG

パソコンで発売され、世界的ヒットを記録した『DIABLO』が、ついにプレイステーションに登場する。プレイヤーは冒険者となり、ダンジョンの最下層に潜む魔王・ディアブロを倒すことが目的だ。このゲーム最大の特徴は、リアルタイムなゲームシステムにある。プレイヤーが傷を治療していようが魔法を唱えていようが、モンスターは容赦なく襲いかかってくる。このシステムにより、今までにはなかった独特の緊張感を味わうことができるのだ。

■2人プレイでダンジョンを攻略！

パソコン版で好評だったインターネットによる多人数プレイは、プレイステーション版では、残念ながらできない。だが、同一画面内での2人同時プレイが可能となっている。つまり自分で育てたキャラクターを友人の家に持ち寄り、協力してダンジョンに潜ったり、アイテムやお金のトレードを行うことができるのだ。また、協力だけではなく対戦、いわゆる殺し合いも可能。友達とキャラクターの強さを比べるといった楽しみ方もできるのだ。

シンプルなゲーム性でありながら奥は深い。アイテムが豊富でコレクションするだけでも楽しい。

パソコン版に比べると処理が重い印象。特にマップを開きながらのプレイは、速度が半分ほど低下。

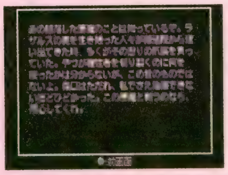
3度の飯よりダンジョン潜りが好きな人に

●CD-ROM
●2P可
●メモリーカード2~12ブロック使用

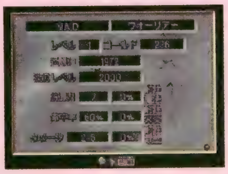


➡ダンジョン内には危険なモンスターや罠がいっぱい

プレイステーション版のオリジナル要素



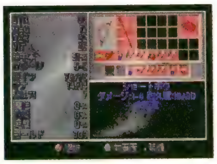
メッセージが日本語
パソコン版には日本語版はなかったが、本作のメッセージはすべて日本語。音声も声優によって吹き替えられて、格段にプレイしやすくなった。



ステータス表示
大きな画面になり、見やすくなった。ステータス表示や装備の変更中は一時停止となるので、モンスターに襲われる心配もなくなって安心。



美しいエフェクト
お金を発見したときにお金が輝いたり、樽を爆破したときの演出が派手になっている。プレイステーションならではの独自のエフェクトが魅力だ。



➡拾ったアイテムは街で鑑定してもらう



➡アイテムは宝箱やモンスターから入手

五劫のすり切れ　今勤めている会社には、リクルートの本が縁で入ったが、はっきりいって成功したとは言いがたい。けど「じゅげむ」が縁でやった『パワプロ〜』は大当りだった。(フルチン)

Jコード091847

全日本女子プロレス 女王伝説～夢の対抗戦～

開発版

アクション／ティー・イー・エヌ研究所

PS　7月23日　5800円

やってみました　操作が簡単な上、相手との駆け引きなどは不要なので、取っつきやすい。その反面、あまり奥深さは感じられなかった。各レスラーの動きや個性は本物を彷彿させるできで、ファンならニヤリとさせられるはず。（鈴木カズ）

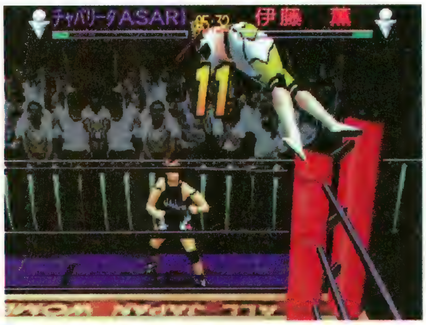
女子プロレス3団体が集結 実際同様に華麗で激しいバトルを繰り広げる！

■各選手の個性もしっかり再現

女子プロレス界の老舗、全日本女子プロレスを中心に同団体から分立していった、ネオ・レディース、アルシオンの選手が再び同じマットで熱いバトルを繰り広げる。本作は、各団体の人気選手総勢13名が登場するプロレスゲームだ。空中技が得意な選手を始め、複数の関節技を持っている選手や、打撃技の強い選手など、各レスラーの動きや個性がしっかりと再現されている。また、操作が簡単で、難しいコマンド入力などしなくても、派手な技が出せるのも魅力。基本操作さえ分かれば、各レスラーに応じた戦いができるようになり、幅広いプレイが楽しめる。

■全日本女子のトップを奪え

メインモードは、全日本女子プロレスのトップの証である、WWWA世界チャンピオンベルトを目指すランキングマッチ。ランキング最下位の12位からスタートし、試合を重ねて順位を上げ、1位になればチャンピオンに挑戦できるという仕組みになっている。試合の勝敗はもちろん、その内容によっても、スタミナやテクニックといったパラメーターが変化していく。実在のレスラーを育成させていく楽しみも味わえるのだ。



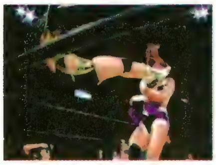
➡チャパリータASARIのスカイ・ツイスタープレスなど、派手な技も多い



⬆3団体の人気選手が登場。夢の対抗戦も実現する



⬆ダメージは頭、体、脚の3カ所に分かれて表示される



⬆オープニングで流れる実写ムービーは一見の価値あり



⬆試合内容によって選手が成長していくのもポイント



➡破壊力抜群！ アジャ・コングのトップロープからのエルボー攻撃。本物同様の迫力が伝わってくる

☺ オープニングや選手の入場シーンで実写ムービーが流れるのがいい。試合中、選手の叫び声が入るのが女子プロレスらしくて笑える。

☹ グラフィックが粗く、選手のルックスがあまり似ていない。各選手の体格差がないのは変。登場選手も、もっと多い方がよかった。

コアな女子プロレスファンなら見逃せない1本

●CD-ROM

Jコード089869

私立ジャスティス学園

ROM未着

熱血青春バラエティ／カプコン

PS　7月30日　6800円

ここに期待　自分だけのキャラクターが作成できるオリジナルモードが、格闘＋学園もののシミュレーションみたいなので、長い時間遊べそう。なお画面を見る限り、アーケード版の再現度に関しては問題なさそうだ。（加藤）

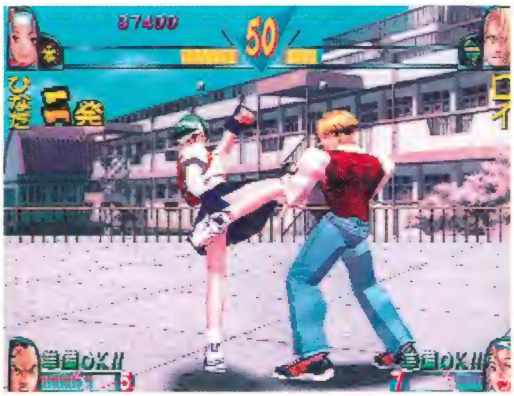
高校生ファイターを作って ジャスティス学園に 殴り込みをかけよう！

■型破りな対戦格闘が登場！

キャラクター2人を選んでタッグを組み、ラウンドごとにどちらかを選択して戦うというスタイル。相手が地上にいようが空中にいようが、お構いなしに技をバシバシ叩き込む爽快感。そしてマンガの世界から抜け出してきたような、破天荒なキャラクター達。……などなど、独特のテイストを打ち出して、昨年アーケードで大ヒットした『私立ジャスティス学園』が、早くもプレイステーションに登場する。しかも、オリジナル要素満載の超移植強化版だ。

■新要素が心も体もアツくする！

オリジナル要素のキーワードは、「熱血・青春」。『炎の転校生』などで有名な漫画家、島本和彦氏が描き下ろした新キャラクターが登場する他、『あしたのジョー』の主題歌でおなじみの尾藤イサオ氏がテーマソングを歌うのだ。また、学園ものの育成シミュレーションライクな新モードも搭載されている。ここでは、オリジナルキャラクターを作成してゲーム中の高校に入学。イベントなどを通じて、キャラクターを育てていくことになる。そして育てたキャラクターは、対戦でも使用可能。つまり、あのアツくて濃い世界に、プレイヤーみずからが飛び込むことができるのだ。こういった新要素により、いっそう体感温度が高くなること間違いなしだ！

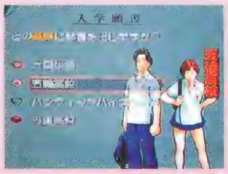


➡アーケード版のクオリティを再現！（写真は体験版）

指先とハートが燃える対戦格闘を求める人に

●CD-ROM2枚組

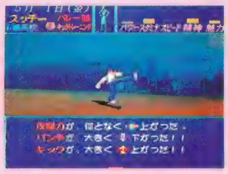
これが「熱血青春日記」だ！



どの学校に入学する？
まず、本編に登場する高校の中から入学したい高校を選ぶ。高校ごとに、発生するイベントも変わるかも。ただしジャスティス学園は選べない。



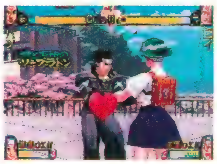
自分の分身を作ろう
学校を選んだら、各種のパーソナルデータを入力してキャラクターを作成する。またパーツを選択して、顔をエディットすることも可能。



分身を育てよう
キャラクター作成が終わると、学園生活がスタート。中間試験や学園祭などのイベントを通じて、キャラクターの能力をアップさせていこう。



➡作ったキャラクターは対戦で使用可能



➡ツープラトン攻撃もある（写真は体験版）

五劫のすり切れ　妻に内緒で買ったソフトが見つかった時、僕はいつも、「中古で1000円だった」とか、「ずっと前から持ってたよ」等、言い訳している。なさけない。（てっぴー）

Jコード091162

実況パワフルプロ野球'98 開幕版

開発版
野球／コナミ
PS　7月23日　5800円

やってみました　基本的な野球システムはこれまでと変わっていないけど、守備シフトが多彩になったおかげで「打たせて取る」配球が可能になった。またサクセスモードもガラッと変わっているので、N64版のファンも楽しめそう。（加藤）

野球と選手作成に加え、ホームラン競争も楽しめる最新版『パワプロ』が登場

■データを刷新、新モードも追加！

本格的な配球の駆け引きが楽しめる野球システムと、育成シミュレーションのノリで選手を作成するサクセスモードが、多くの野球ファンのハートをガッチリつかんでいる『パワプロ』シリーズ。その最新版が、1年ぶりにプレイステーションに帰ってきた。基本システムは前作を踏襲。98年度開幕版の選手データを使用している他、新たにホームラン競争モードが追加されている。

■よりハイレベルな野球を楽しもう

今回の大きな特徴は、ミートカーソルがバットのような楕円形に変更されたこと。これによって、根元に当たれば打球が詰まるなど、より現実に近いバッティングを楽しめるようになった。また守備シフトのバリエーションも増えているため、打たせて取るという投球術を駆使することも可能だ。つまり、従来よりも野球のレベルが上がっているわけ。

なお今回はキャッチャーミットに球が収まらないと、ストライクゾーンが表示されない。ミットの動きを「見せない」に設定すると、プロ野球並の配球の駆け引きが楽しめる。

😊 プロ野球レベルの配球の駆け引きが楽しめる。舞台は変わったがサクセスモードの楽しさは健在。

😐 野球に詳しくないと、楽しさが伝わらない。サンプル版のせいか、読み込み時間が長かった。

ゲーム感覚ではない野球を楽しみたい人に

●CD-ROM
●メタルギア・ソリッド体験版付き



➡シリーズ初、雨天での試合も楽しめるようになった

ここが変わった！「サクセスモード」



プロ野球から高校野球へ
今回は、プロ野球の二軍から高校へと舞台が移行している。なおN64版『5』のサクセスモードとは、内容がまったく異なる。



選手設定が細かくなった
選手作成のとき、新たに中学時代の部活動という項目が追加されている。これによって、主人公となる選手の初期能力などが変わる。



イベント、人物を一新
舞台が変わったということで、発生するイベントや登場人物も刷新されている。前作とは違った育成プランを立てる必要があるだろう。



➡ホームラン競争でストレス解消！



➡シナリオモードも98年度版のものに

Jコード091804

ラピッドレーサー

開発版
レースゲーム／SCEI
PS　7月16日　5800円

やってみました　水から受ける抵抗や波頭に乗り上げる感覚がリアルに感じた。その操作感覚に慣れると、気持ちよく走れるのがいい。ただ、かなり高速にボートが上下左右に動くので酔いやすいかも。これで気分が悪くなれば船酔いか？（小林）

じゃじゃ馬のように跳ねるボートを駆り、渦巻く川面を疾走する爽快感！

■パワーボートで水面を駆ける

海のF1と呼ばれるくらい、高速に水面を駆けるパワーボート。本作はこのモンスターマシンをテーマにした、爽快感の高い3Dレースだ。本作の舞台となるコースは、壁に挟まれた河川のような景観で、それがループ状になったもの。しかも急流のように蛇行し、渦を巻いてプレイヤーを待ち受けるのだ。また、コースによっては洋上のように波頭が高くなり、これに乗り上げて跳ね上がる場面も少なくない。そのため、安全で高速にゴールを目指すには、水面の状態も考慮したライン取りが必要になるというわけだ。

■操作感覚の新鮮さが醍醐味の1つ

本作の特徴は、使用するマシンが車でなくボートなため、これまでにない操作感覚が味わえることだ。例えば、水に浮いているために慣性力が働き、カーブではボディが必ず流れてしまう。これが水面の静かな場所では、水の抵抗を受けて力強く曲がることができる。逆に荒れた場所ではボートが跳ねてしまい曲がるのがかなり難しい。新鮮な反面、手強さはかなりのもの。そのため忙しくボートを制御する緊張感があり、白熱したレースを体験できる。

😊 波をガシガシと切りながら、水面を高速で駆け抜ける感触が新鮮。水面の描写など、ビジュアルのクオリティがよく、臨場感が高い。

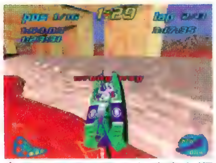
😐 岸や岩場に乗り上げるとコントロールを失い、何度もぶつかってしまうのがイライラする。動きが目まぐるしいため操作が忙しい。

高速に駆けるスリリングなレースを体験したい人に

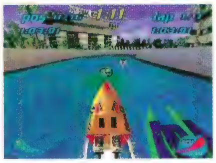
●CD-ROM



➡ゲーム開始時に選択できるボートは3種類。コースに合わせた選択をしよう



⬆岸や岩場に乗ると速度と順位が下がってしまう



⬆緑色のアイテムは、一定時間加速できるターボだ



⬆ボーナスステージで手に入れたパーツでパワーアップ



⬆赤アイテムは要注意。3つ取るとスピードがダウンする



➡美しく描かれた水面は水の流れも再現。ボートの挙動に大きく影響を与え、走る臨場感を高めてくれる

五劫のすり切れ　「五劫」が読めませんでした。小2の息子に「だっからー、じゅげむだからごこうでしょ！　ばっかじゃないの！」とまで言われました…。（No 1166）

Jコード078182

ピキーニャ! EX

開発版 パズル/アスキー
PS 7月16日予定 4800円

やってみました ルールが分かっていても初めのうちは、あっと言う間にゲームオーバーになってしまう。だが、連鎖後のゴミブロックの処理など、慣れるに従って覚えられるテクニックもあり、プレイするほど味が出てくる作品だ。(渡辺)

連続消しでスピードアップ レースの要素を組みこんだ新感覚のパズルゲーム

他にも多彩なゲームモードを用意



タイムアタック
制限時間内の周回数を競うものや、最高スピードを競うものなど、バトルの種類はさまざま。新記録を出すと、新しいモードがプレイできます。



ステージクリアモード
画面内のウロの実をすべて消していく。工夫を凝らしたステージを表・裏合わせて100面用意している。また、このルールで対戦も可能だ。



サバイバルモード
対戦モード。連鎖をすると、ピキーニャ、氷、ピキ氷のどれかに変化するブロックを相手に送れる。これにより、バトルがいっそう白熱する。



➡親切な解説モードも用意されている



➡桜玉吉氏がキャラデザインを担当

■基本ルールは覚えるのが大変

昨年スーパーファミコンで発売された落ち物パズル『ピキーニャ!』の続編。1度に4つ落ちてくるブロックを回転させ、積み上げていくシステムだ。ブロックは、6個以上つなげると消えるペンギン風のキャラクター、ピキーニャ。横1列そろえると消える氷。そして、隣り合ったピキーニャが消えると一緒に消滅するウロの実の3種類。また、中にピキーニャが入っていて、氷を消すとピキーニャに変化するピキ氷もある。さらに、モードに応じてブロックの種類も変化するようになっている。

■パズルでレースが楽しめる?

今作のメインになるのが、前回サブゲームだったレースモード。パズル画面とは別にピキーニャが表示され、燃料代わりのブロックを消すとそのピキーニャが走るという内容だ。ブロックを連鎖消しするとスピードは上がっていくが、当然燃料も減っていくので、ガス欠を起こさないようテンポよく燃料ブロックを消し続けるのがポイント。パズルとレースがうまく融合しており、抜きつ抜かれつのバトルが楽しめる。



➡レースでは、キャラクターによって燃費や加速が異なる

(良い点) モードがたくさんあって飽きない。特に、レースモードのタイムアタックが熱い。

(悪い点) ルールが取っつきにくい。理解しても全然コンピューターに勝てず、難易度が高く感じる。

レースゲームは苦手でもパズルは得意という人に

●CD-ROM

Jコード078191

3D格闘ツクール

開発版 3D格闘ゲーム作成ソフト/アスキー
PS 7月23日 5800円

やってみました まさか秒間60フレームとはね。それだけで創作意欲に駆られてしまう。相変わらず相当な根気を要するけれど、ここまで何でも自由に設定できるとくれば、格闘ゲームファンなら一度は挑戦してみたいもの。(井上淳一)

格闘に必要な要素はすべてカバー! どんな理想の実現も約束してくれる

どんな3D格闘にも劣らぬこだわり!



コンボ攻撃
対戦格闘の醍醐味でもあるコンボ攻撃もOK。最高7段までの連続コンボが作成可能で、1つの技につき最大3つの技からつなげることができる。



リアクション
技がヒットしたときにとる、相手のリアクションを設定できる。アッパー系の技を当てると浮き、カウンター時にはよろめくといった具合だ。



ディレイ攻撃
コンボの場合、技と技の間を何フレームかずらすディレイ設定が可能。この部分まで完璧に設定できれば、間違いなく質の高い作品に仕上がる。



➡ロジックを作成して観戦するモードも



➡手順は複雑だけど快適な操作が嬉しい

■念願の3D格闘をその手で!

ロールプレイングにシューティング、サウンドノベルと、ゲーム作成ソフトの代名詞『ツクール』シリーズ。そして今度はついに、人気の3D格闘を作ることができる。内容を簡単に説明すると、用意されたキャラクターモデルに、モーションや当たり判定、コマンドを設定した技データを組み合わせるというものだ。いきなり技を作れと言われても戸惑うかもしれないが、八極拳やカポエラなどのサンプルを利用できるので、安心してチャレンジしてみよう。

■自由度の高さは折り紙付き

さすがは伝統あるこのシリーズ、エディタ機能の充実ぶりはハンパじゃない。ダメージ量や攻撃判定の持続時間にまでタッチするとは驚きだ。そしてモーション作成にいたっては、腕や足、つまさきなどをパーツごとに設定する上、なんと秒間60フレームときている。あまりの芸の細かさに、本気で取り組んだらかかる時間と苦労は並大抵ではないだろう。だが、世界でたった1人しかいない、愛すべきオリジナルキャラクターでプレイする気分は最高だ。



➡サンプルを少しアレンジするだけでも相当楽しめる

(良い点) あらゆる形が思いのままにできるモーション作成は、一度始めたら時間を忘れて没頭してしまう。

(悪い点) とても完全なオリジナルキャラを作るまで頑張れない。暇と根気が有り余っている人向け。

既存のゲームだけじゃ物足りない格闘ファンに

●CD-ROM
●メモリーカード1〜15ブロック使用

五劫のすり切れ 家で横になりながら『バイオ2』をしていると隣の部屋で妻が「また、TV見ながらイビキかいて寝てる」だと。ワシのイビキはゾンビの声と一緒かい。(歌うピッカくん)

Jコード076562

ときめきの放課後　～ねっ☆クイズしよ♡～

開発版　ドラマティッククイズ／コナミ
PS　7月16日　価格未定

やってみました　本編の恋愛要素を見事に生かしたシステムで、他のクイズゲームとは違った新鮮な気持ちで遊べた。女の子によって、クイズに正解してもジャンルで好感度の上昇率が変わるのが、本編と同じなのでニヤリとさせられる。（小林）

今度の『ときメモ』は実力勝負。持てる知識を総動員して女の子をときめかせ！

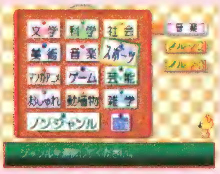
■クイズが恋愛要素とドッキング

爆発的ヒットを飛ばした恋愛育成『ときめきメモリアル』をベースにしたクイズゲーム。出題されるクイズは一般常識的なものから、かなりカルトなもの、似たような文字の引っ掛け問題などかなり豊富。それを4択方式で解答していく形式だ。これに女の子と一緒に答えていく要素が加わり、恋愛シミュレーション的な淡いドキドキ感が味わえるのだ。そのため新鮮味のある、内容の濃いクイズが楽しめるわけだ。また、新規追加イベントが多数用意され、ファンでもそうでない人も、思わず熱中してしまう面白さがあるのだ。

■今度は自分の実力で好感度をUP

ゲームの期間は本編と同じ、入学から卒業までの3年間。それまでに女の子の好感度を上げ、伝説の樹の下で告白されるのが目的だ。しかも、本編ではパラメーターの上昇と会話で好感度を上げたが、今作はクイズのため、自分自身の実力が試されることになる。つまりプレイヤー本位の要素が強まり、より『ときめきメモリアル』の世界に踏み込んだスタイルで遊べると言うわけだ。

本作の女の子との付き合い方



ジャンルを選ぶ

クイズは12種類からランダムで2つと、任意に選んだ1つの合計3つから出題。仲良くなりたい女の子が、得意とするジャンルを選ぶように。



パートナー選択

クイズはただ答えればいいわけでなく、女の子と一緒に挑戦する形式。女の子に答えてもらうこともできるが、ジャンルによって正解率が変わる。



正解率で好感度ＵＰ

クイズに正解すると女の子の好感度がアップ。しかも女の子が好きなジャンルだと、パートナーでなくてもＯＫだ。この辺が本編と同じで面白い。



➡もちろん新規イベントも目白押しだ



➡体育祭などのイベントも完全収録



➡クイズの問題にはマニアックなものがあり難易度は高い？

本編の雰囲気をクイズと見事に融合させている。クイズの問題も適度に難しく、挑戦しがいがある。

女の子が最初から登場しているので出会いの部分がなく、どんなタイプの娘なのか分かりづらい。

女の子とクイズをするドキドキを味わいたい人

●CD-ROM

Jコード089397

SPAWN　THE ETERNAL

マスター　3Dサバイバル格闘ゲーム／ハドソン
PS　7月23日　5800円

やってみました　いわゆる「洋ゲー」なわけですが、『X-MEN』などの格闘ゲームとはまったく異なるタイプのゲーム。対戦格闘あり、アクションありの欲張った内容なので飽きずに楽しめます。コミック原作のファンにはオススメ。（まつき）

ダークな世界が人気の『SPAWN』がゲームになって登場だ

日本でも人気を得たアメリカンコミック『SPAWN』がゲームになって登場だ。ゲームストーリーは、塔のような構造の地獄に乗り込み、襲い来る刺客を倒しつつ、宿敵マレボルギアを倒すというもの。ゲームはアクションと1対1の対戦格闘の2本立て。プレイヤーはスポーンを操り、迷路のように入り組んでいる各ステージでアイテムを入手し、迎えくる敵を倒していく。ゲーム展開はメリハリが効いておりテンポが良く、対戦格闘パートも「アクションのオマケ」のような感じではなく、むしろかなり本格的。3D格闘ゲームに引けを取らない仕上がりになっているのが嬉しいところだ。

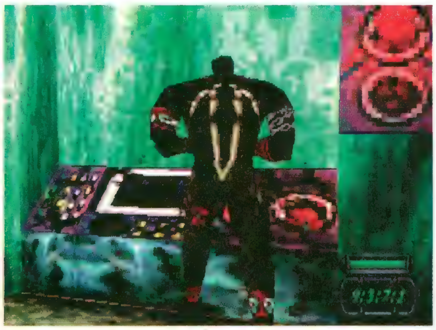
『SPAWN』のダークな世界観が再現されているのがいい。格闘時の必殺技も決まると心地よい。

アクションゲームなのに、スピード感が若干欠けている。あとグラフィックが全体的に大味というか粗いのが残念。

アクションと対戦格闘を1本で楽しみたい人に



⬆対戦格闘に突入。本格的な３Ｄ格闘なので、なんとなくパンチ、キックというレベルでは勝つことができない



⬆アイテムは見つけにくい位置にあるので視点変更を上手に活用していこう。アイテムを使う場所も同様だ

●CD-ROM

Jコード052892

秘密結社Q

開発版　シミュレーション／ライトスタッフ
PS　7月30日　5800円

幼稚園バス襲撃や、毒ガス作戦は、悪の秘密結社のお約束

テレビヒーロー番組に登場する、悪の秘密結社の幹部となって、悪行の限りを尽くすシミュレーション。ゲームのタイプはマップクリア型で、怪人や戦闘員をユニットとして、シナリオごとに任務を遂行していく。幼稚園バス襲撃や、謎の亜空間発生など、ヒーローもののパロディネタが満載なので、お約束について来れる人にはうってつけ。ただ、全体的にゲームテンポがもったりしているので、途中で興ざめするかも？

世界征服に一度は憧れたことのある、エセ悪人へ



➡第1話のインターミッションから、こんなセリフをかましてます（笑）

●CD-ROM

Jコード091758

三國志V withパワーアップキット

ROM未着 歴史シミュレーション／光栄
PS 7月 2日 9800円

シナリオも機能も大幅追加でますます過密な内容に

好評発売中の歴史シミュレーション『三國志V』に、さまざまな機能を加えたバージョンアップ版が登場。基本は前作と変わらず、プレイヤーは君主の1人となり、内政や外交、侵略を重ねて中国の統一を目指していく。今作では前作の7本に加え、新たに4本のシナリオを追加。その他、武将やアイテムなどのエディタ機能が搭載されている。前作のファンも新作として再び楽しめる、充実したパワーアップぶりだ。

前作のファンを含め、『三國志』フリークなら


➡「桃園の誓い」や「関羽千里行」といった、新たな歴史イベントも多数収録

●CD-ROM●メモリーカード6ブロック使用

Jコード077216

レイクマスターズ2 バスフィッシング イン ジャパン

開発版 バスフィッシングシミュレーション／ネクサスインターラクト/ダズ
PS 7月 予定 5800円

やってみました 常に釣り人の視点で展開されるため、バスとの駆け引きには燃えるものがある。ただ、水中画面を見られないので、ちょっと物足りないかも。よく釣れるため、初心者も苦労せず遊べるのはグッド。（井上淳一）

躍動感あふれる生きのよさ＋激しい振動でファイトは白熱必至！

実写映像の全面取り込みをウリに、臨場感を追求したバス釣りゲーム『レイクマスターズ』の第2弾。今度は、琵琶湖や霞ケ浦など、バス釣りのメッカとして知られる4つの湖が舞台になる。それぞれのステージで開催される大会を勝ち抜き、最終トーナメントを制することがプレイヤーの目標だ。このゲームでは、アクション操作が比較的やさしいため、バスを食いつかせること自体は楽。だが、そこからのファイトに最大の醍醐味がある。バスの暴れっぷりは激しく、あせったり油断するとすぐにバラしてしまう。大物相手なら数分間に及ぶこともザラで、ロッドアクションやリトリーブにかかる緊迫感はかなりのものだ。

😊 難易度設定が可能な上、コツさえつかめばどんどん釣れるのでイライラすることがない。

😑 魚が食いつくまでは腕の見せどころが少ないので、長時間プレイしていると単調になりがち。

バス釣りらしい豪快なヒキを堪能したい人に



⬆琵琶湖1つ取ってみても20ヵ所と、数多くのポイントが用意されている。いろんな状況で挑戦してみよう



⬆魚の種類やサイズによって振動が変化。ヒット時の相手が大きければ、それだけ引きの強さを体感できる

●CD-ROM●メモリーカード1～3ブロック使用●デュアルショック対応

Jコード090140

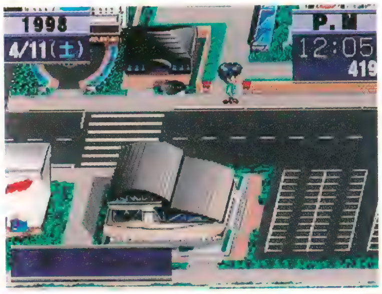
ドリームジェネレーション ～恋か? 仕事か!? ……～

ROM未着 恋愛＋職業選択シミュレーション／メサイヤ
PS 7月 30日 6300円

仕事と恋の両方に追われる刺激的な生活を体験！

夢の職業を目指しながら女の子との恋愛を育む、2つの目的を持ったシミュレーション。「プロゴルファー編」「映画監督編」「ギャンブラー編」の3つのメインストーリーが用意されていて、それぞれプレイ期間は1年間。普段はコンビニや大道具、フリーライターといった仕事で能力を磨く。そして、街で出会った女の子たちとデートを重ね、好感度を上げていくのだ。育成と恋愛を両立するバランスが、このゲームのポイント。

育成も恋愛もまとめて楽しみたい欲張りな人に



➡土曜日は自由にフィールドマップ上の街の中を歩き回ることができる

●CD-ROM

Jコード091197

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間達

開発版 アドベンチャー麻雀／ガイナックス
PS 7月 23日 6800円

やってみました セルフパロディがたっぷり。『エヴァンゲリオン DEATH編』のエンディングでおなじみの「Kanon」をBGMに、綾波がボソボソとしゃべるオープニングが笑える。麻雀の部分に関しては、オマケ程度と考えた方がいいかも。（加藤）

オオタコーチいわく。「払った点棒は、取り戻せばいい」!?

『新世紀エヴァンゲリオン』と『ふしぎの海のナディア』、そして『トップをねらえ！』のキャラクターたちが登場する麻雀ゲーム。ストーリーモードではシンジやノリコなど、3人の中から1人を選択。それぞれの思わくを胸に秘めながら、ガイナ主催の麻雀大会に出場するというノリで進んでいく。なおキャラクターの声には、原作と同じ声優を起用しており、キャラクターの個性に合わせたセリフをしゃべってくれる。

麻雀は、イカサマなしのオーソドックスなもの。麻雀よりもむしろ、キャラクターのやり取りやセリフなどを聞いてニヤッとするのが、正しい楽しみ方かもしれない。

😊 原作とは全然関係ない麻雀がテーマになっているが、キャラクターたちの個性が生かされている。

😑 麻雀の部分が淡泊で、今一つ勝負に熱くなれない。シナリオモードのイベントシーンが長く、いつ麻雀が始まるのかが予測できない。

ガイナックスのアニメが好きな人はチェック


⬆リーチをかけるときやアガったときなど、さまざまな局面でキャラクターがしゃべってくれる


⬆作品の枠を超えて、人気キャラクターたちが集結！ 年下キラーの（?）ミサト、ついにジャンにも手を出す!?

●CD-ROM●初回生産分描き下ろしB2ポスター1点●メモリーカード3ブロック使用

五劫（ごこう）のすり切れ PSの『聖龍伝説 外伝（仮題）』いつ出すつもり？タイトルが『ガラスの仮面 外伝』になったりして…（安達密留）

Jコード077291

ゆうわくオフィス　恋愛課

マスター

社会人恋愛育成シミュレーション／タカラ

PS 7月 30日 5800円

女社長か同期のあの子か、明日はどの娘とデートする？

会社で仕事をしつつ、女の子と交際するという恋愛シミュレーション。プレイヤーの仕事は社内各部のサポート。サポートした部署に応じたパラメータが上がっていくので、女の子の理想像を考えて選ぶことが重要だ。また、新事業で実績をあげれば女の子も振り向いてくれやすくなる。システムはシンプルで、週の始めに行動を決めるだけでOK。女の子は8人で、色っぽい先輩や女子高生など、バラエティに富んでいる。

テレビドラマみたいな大人の恋愛を夢見る人に



➡何度もデートを重ねていけば、2人きりの旅行に誘うこともできる

●CD-ROM

Jコード089206

エルフを狩るモノたちII

ROM未着

アドベンチャー／アルトロン

PS 7月 価格未定

ストーリーのテンションの高さはゲーム中でも健在!?

テレビアニメを基にしたアドベンチャーゲームの第2弾。ひょんなことで異世界に召還され、元の世界に戻ろうと奮闘する主人公たちの珍道中を描く。登場人物は空手バカの淳平に銃器マニアの律子、オスカー女優の愛理など、テレビでおなじみのメンバーがそろっている。基本的にアニメと同様のストーリー展開だが、分岐の要素があるのでテレビアニメとは違うオリジナルのストーリーも楽しめる。

アニメのストーリーに惚れ込んだ人にオススメ



➡ゲーム中のストーリーは、テレビアニメのムービーを中心に展開していく

●CD-ROM

Jコード090123

みさきアグレッシヴ!

開発版

学園格闘シミュレーション／翔泳社

PS 7月 予定 5800円

かわいい女の子たちが今日も元気に殴り合い!?

女の子を鍛えて学校内最強を目指すシミュレーション。プレイヤーは主人公・紅美咲となって、仲間と共にライバルの女の子たちを倒していく。育成パートでは、美咲やその仲間たちを鍛えたり、新しい仲間を探すなどして進んでいく。戦闘はタクティカルバトルで、場所によって広さや障害物が違い、仲間の特性に合わせた場所選びが重要になる。育成部分が難しくないので、シナリオや戦闘をじっくり楽しめるゲームだ。

活発な女の子がたまらないという人にオススメ



➡パラメータに関係するコマンドは1つだけなので、育成は簡単

●CD-ROM

Jコード061549

夢☆色いろ

ROM未着

高校生活シミュレーション／フェザード

PS 7月 30日 5800円

女の子だって恋したい!! 男女で異なる展開を楽しもう

高校での3年間の学生生活を舞台にした、恋愛シミュレーション。ユニークなのは、プレイ開始時に主人公を男性、女性から選択できること。もちろん女性を主人公にすれば恋愛対象は男性となるので、女性でも楽しめてしまう。ゲームの流れは、1週間のスケジュールを組みつつ、友人や女の子と付き合っていくというものだが、パラメーターは数値化されない。会話などから読み取るという自然なスタイルになっている。

少女マンガを彷彿とさせる恋愛を楽しみたい人に



➡恋愛だけじゃなくて、同性との友情もあり、様々なつきあい方ができる

●CD-ROM

Jコード092371

アルカナ戦記ルド

開発版

カードバトル型ボードゲームシミュレーション／パイ

PS 7月 9日 5800円予定

移動もバトルも召喚もすべてカードにかかってる！

「アルカナ」と呼ばれるカードを題材にしたボードゲーム。カードには移動、戦闘用の「小アルカナ」と、全プレイヤーを振り出しに戻すなどの特殊な効果がある「大アルカナ」がある。カードをうまく使い分け、いち早くゴールを目指すのだ。プレイヤーの接触によって起こる戦闘は、選んだ手札の数値の合計で勝敗が決まる。キャラクターのタイプによって出せるカードの枚数や数値の修正が違うため、戦略性は高い。

多人数でゲームに熱中したい人にオススメ



➡選んだキャラクターがドワーフなら2枚、人間なら1枚カードを出せる

●CD-ROM●マルチタップ対応

Jコード077429

夜想曲

マスター

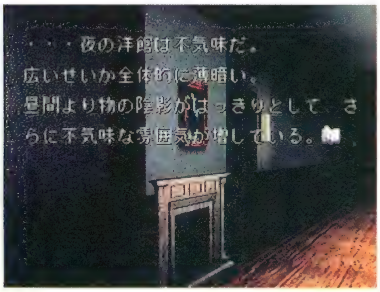
サウンドノベル／パックインソフト

PS 7月 16日 5800円

刺激を欠かさない展開に読めば読むほど没入する

人気小説家である赤川次郎氏が原作、監修を手がけたサウンドノベル。古びた図書館を舞台に、男女2人の主人公の周りで数々の謎と恐怖が展開する、本格派サスペンスミステリーだ。サウンドノベルといえばマルチシナリオは当然だが、このゲームの場合は非常に奥が深い。プレイヤーの行動次第で選択肢が変化したり、ときには新たなシナリオが出現する。おかげで、プレイするほどに想像心をくすぐられるのだ。

質の高いミステリー小説を読みたい人に



➡要所要所で振動機能が効果的に挿入され、恐怖感を煽りまくってくれる

●CD-ROM●デュアルショック対応

五劫のすり切れ CMを見てPS完備の部屋が本当にあればいいと思ってしまった　でも、もしついてたら、1万円プラスでも住みますよ私は　（タカノリエミ）

【たまに読むならこんな本】
『探偵神宮寺三郎　夢の終わりに』ビジュアル攻略ガイド
●ローカス●1100円（税抜）

ゲームが生んだ名探偵も、事件のときはこれを読む？

人気推理アドベンチャー『探偵神宮寺三郎　夢の終わりに』の攻略本。最短攻略フローチャートを始め100%クリアを約束する徹底攻略はもとより、1作目からデザインを監修している寺田克也氏のコメントや貴重なラフデザインの数々、そしてこれまで神宮寺が解決してきた難事件までつぶさに紹介しているボリュームの1冊。実用的なだけではなく、ファンブックとしても楽しめる内容が嬉しい限りだ。



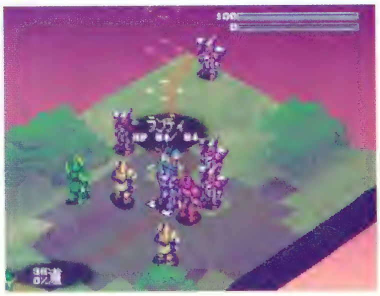
➡最新作の攻略だけではなく、これまでの事件を振り返えるなど、ファンには嬉しい1冊だ

Jコード092177
Epica Stella～エピカ・ステラ～
ドラマチックシミュレーションRPG／ヒューマン
開発版　PS　7月30日　5800円

巨大ロボット同士の戦闘は迫力満点！

アクションは苦手でも、ロボットを操りたい人に

王子となったプレイヤーがロボットを操り、滅亡した王国を再建していくシミュレーションRPG。マルチシナリオの導入で、ストーリーに応じたオリジナルの歴史を作れるのが特徴だ。また、バトルシーンでは、ロボットをクローズアップさせ、3Dアニメーションで表現することで、豪快な雰囲気が味わえるようになっている。さらに、防御やカウンターなどの反撃方法が数種類用意されており、戦略性は高い。


➡バトルシーンは派手だが、機体の向きなどの細かい調整も重要

●CD-ROM

Jコード073717
ガーディアンリコール～守護獣召喚～
シミュレーションRPG／エクシングエンタテイメント
開発版　PS　7月予定　6800円

世紀末の日本を救うのは、お供を連れた美少女たち！

アクの強い美少女キャラクターを愛する人に

96年にパソコンでリリースされたタイトルのリニューアル移植版。天変地異により荒廃した日本を舞台に、影の組織と闘う少女たちを描く。ゲームのスタイルは、ロールプレイング要素のあるシミュレーションだが、主人公たちは直接戦闘をしない。主人公の命令で半自動的に動く守護獣に指令を出して敵と戦うという、変わったスタイルだ。とはいえプレイの難度は低めで、次々に増える美少女同士の掛け合いを楽しめる。



➡主人公の少女たちは、物語が進むごとにどんどん増えていくのだ

●CD-ROM2枚組

Jコード090298
Shake Kids
アクション／オンデマンド
開発版　PS　7月16日　5800円

指が折れるほど振りまくれ!! 連打命のシェイクゲーム

連打が大好きで、指先の限界に挑戦したい人に

シェイカーを武器にモンスターと戦う、ユニークな横スクロールアクション。次々と画面に現れる敵をシェイカーに吸い込み、そのシェイカーを振ることで倒していく。シェイカーの振り方は簡単で、LR4つのボタンをひたすら連打するのみ。連打するほどスコアが高くなり、記録に挑戦する緊張感が味わえる。また、ステージが変わるごとに、新しいシェイクコマンドが習得できるなど、飽きさせない構成になっている。



➡シェイカーをぶつけて敵を気絶させ、その隙にシェイクシェイク!!

●CD-ROM

Jコード090638
ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～
キャラクターアクションアドベンチャー／ヒューマン
開発版　PS　7月23日　5800円

恋愛ゲームが対戦格闘に!? 育成要素も加わってます

いま一度前作ヒロインたちの活躍を見たい人に

恋愛ゲーム要素をミックスしたロールプレイング『ブルーブレイカー』のキャラクターが活躍する、アドベンチャー形式の3D型対戦格闘。メインとなるストーリーモードでは、物語に沿って情報を集めたりしながら、戦闘では1対1の対戦格闘を楽しんでいく。格闘部分は技も出しやすく、非常に取っつきやすいのが特徴だ。


➡前作のセーブデータがあれば、隠しキャラクターが始めから使えたりする

●CD-ROM（特製CDシングル付初回限定盤あり）

Jコード088633
お嬢様特急
恋愛アドベンチャー／メディアワークス
開発版　PS　7月23日　6800円

日本縦断恋の旅！　豪華特急に揺られる恋愛紀行!?

列車旅行＋恋愛という新鮮な題材が気になる人に

日本縦断ルートの特急に乗り、そこで出会う女の子たちと恋愛を楽しめるアドベンチャー。乗車してくる女の子は北海道から九州まで個性豊かな13人。会話を交わして仲良くなるのがその目的だが、女の子たちはプレイヤーの行動1つで表情や態度、言葉遣いをみるみる変えていくのが面白い。いわゆるフラグ立てやテキストどおりのセリフ回しがないので、プレイするたびに彼女たちの新しい素顔に触れることができる。



➡車内を移動して女の子を探す。女の子たちも常に移動しているので大変だ

●CD-ROM●デュアルショック対応
●ビジュアル・グラフィック集収録

五劫のすり切れ　ストレス解消にと寝る間も惜しんでゲームをする。が、肝心なトコロで戦闘に敗れ、ムカつく。別のストレスがたまる…。なんて不健康な私。（竜騎士もも）

Jコード088749

バーチャル競艇'98

開発版

スポーツ／日本物産

PS　7月　予定　6800円

シビアなコーナーでの攻めぎ合いこそ、競艇の醍醐味だ

ボートレーサーの人生を体験したい人へ

ボートレーサーとなり、最高峰SGレースの制覇を目指すアクション仕立ての競艇ゲーム。全国モーターボート競走会連合会、日本モーターボート選手会公認ソフトであり、現役競艇選手500人が実名で登場するのがポイント。レースはスタートのタイミングに慣れるまでが少し辛いが、それを覚えてしまえば難しいことはなにもない。また、競艇初心者のために、ゼロから学ぶハウトゥーモードもついている。



➡コーナーでのロスをいかに少なくするかも、レースのポイントだ

●CD-ROM●デュアルショック対応

Jコード080527

ポイッターズポイント2 ～SODOMの陰謀～

開発版

アクション／コナミ

PS　7月　9日　5800円

敵でもなんでも、掴めるものならポイポイ投げちゃう!!

友達をたくさん集めてゲームを楽しみたい人へ

フィールド上の爆弾や岩、他のプレイヤーまでも投げつけ合う対戦アクションの第2弾。今回は地形が3Dになったため、有利な位置を確保するための駆け引きも重要だ。1人用のメインとなる「ポイポイカップ」では、試合で賞金を稼ぎ、必殺投げができるさまざまなグローブを購入、改造することができる。そのデータを持ち寄り、最大4人で対戦することも可能。ルールが単純なので、ゲーム初心者でも楽しめる内容だ。



➡仲間と協力して戦える「チーム戦」。うまく助け合うのが勝利の秘訣だ！

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

『パラサイト・イヴ』解体真書

●アスペクト●1300円（税別）

ゲームのすべてをしゃぶり尽くした1冊

大人気のホラーSF小説を原作に持つ、シネマティックRPG『パラサイト・イブ』。手強いミトコンドリアの攻略に苦悩している人は、この『解体真書』があればもう困らない！　システム説明やマップ攻略は文句なしに綿密だし、敵データにいたっては、1体につき1ページにわたり分析するほどの凝りよう。また、Ayaのイラストギャラリーや原画＆設定資料集まで盛り込まれ、すべてのプレイヤーが満足のいく内容になっている。



➡隠しテクニック集やタイムアタック講座など、ファン必見の秘蔵情報がてんこ盛りだ

Jコード088595

シルエットミラージュ ～リプログラムドホープ～

開発版

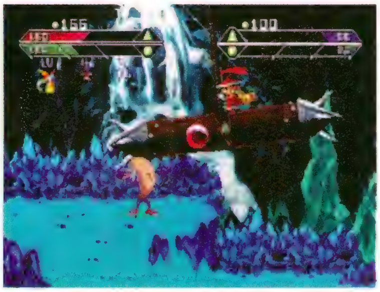
アクション／トレジャー

PS　7月　23日　5800円

相反する2種類の攻撃をいかに使いこなすかが鍵だ！

力押しではなく、知恵と戦略のプレイを好む人に

昨年サターンでリリースされた2Dアクション『シルエットミラージュ』の移植版。プレイヤーのアクションは豊富かつ複雑だが、中でもユニークなのは攻撃の属性という要素。敵味方のショットには、それぞれ磁石の＋と－のように相反する属性があって、例えばここで同じ属性の攻撃をすれば、ダメージを与えず攻撃力を下げる。こんな、テクニカルな要素の数々を理解し、戦略に組み込んでいくのが本作の醍醐味だ。



➡サターン版との違いはボスの追加など。難易度も少し易しめになっている

●CD-ROM●デュアルショック対応

Jコード089494

ソルディバイド

マスター

アクションシューティング／アトラス

PS　7月　2日　5800円

遠くで撃つか、近くで斬るか。戦略的に対処するべし！

攻略パターンを作ることに喜びを見出す人に！

昨年アーケードでリリースされたシューティング『ソルディバイド』の移植作。通常ショットと近接攻撃の剣を駆使して、戦いを繰り広げながらプレイヤーのレベルを上げ、並み居る敵を倒しつつ魔王イプターの打倒を目指す。武器には特性があるので状況に合わせて使い分けるのが重要。加えてレベルを上げるためにも効率よいパターン作りが求められるなど、戦略的な頭脳プレイこそがクリアの鍵を握っている。



➡使用できる主人公は3人。スピードや攻撃力、特殊攻撃の魔法も異なる

●CD-ROM

Jコード090531

ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ 新たなる二つの光

マスター

3Dアクション／バンダイ

PS　7月　16日　5800円

ウルトラマンと共に戦い宇宙の平和を守りきれ!!

映画の感動をゲームで再体験したい人にお薦め

ウルトラマンティガ、ダイナを操作し、ミッション制の全14ステージを攻略する3D格闘アクション。技や攻撃力など、性能の違う3種類の戦闘タイプを切り替えて戦えるところが特徴だ。また各ミッションごとに「怪獣を倒す」や「決められた建物を守る」など、目的が差別化されているため、展開にはめりはりがついている。使うボタンの数は多いが難しいコマンドはないので、初めてのプレイでもすんなり遊べるはず。



➡ゲーム中の視点は、状況に応じて迫力あるものになっている

●CD-ROM●デュアルショック対応

Jコード092851

キャロムショット2 〜スーパーリアル3Dビリヤード〜

開発版　ビリヤード／アジェンダ
PS　7月 30日　5800円

アダルトな雰囲気のリアルなビリヤードはいかが？

3Dポリゴンのビリヤードゲーム『キャロムショット』の第2弾。前作のモードに加えて「プラクティス」や「トリック」など、11種類のモードが楽しめるようになりボリューム感たっぷり。また充実したルール設定など、ビリヤード好きにはいい内容だ。ただ初心者向けのルール説明がゲーム中にフォローされないために、ビリヤードを知らない人がプレイするにはつらい部分がある。操作性や視点もやや難あり。

細かい部分が気になるビリヤードマニアへ



➡ビリヤードマガジン社監修により、球の動きがリアルになっている

●CD-ROM

Jコード091731

SKI AIR MIX

マスター　スポーツアクション／キッド
PS　7月 23日　4800円

スピードやテクニックに、思わず熱くなるスキーゲーム

このゲームは、世界中から選りすぐった5コースの中からスキーレースが楽しめるというもの。もちろん、ただ滑るだけのレースではない。スプレッドやツイスターなどの難易度の高いアクションをレース中に組み合わせて高得点を重ねていくのだ。また、キャラクターやスキー板も、自分の好みに合わせて選ぶことができるので、スピードスキーヤーもアクション狙いのスキーヤーも思いのままに作ることができる。

冬が来るのを待ちきれないスキーヤーたちへ



➡難易度の高いアクションも華麗に決まる（画面は開発中のものです）

●CD-ROM

Jコード092991

Hard Boiled 〜神経塔を破壊せよ〜

ROM未着　3Dレースシューティング／ジーク
PS　7月 30日　5800円

サイバーパンクの世界で繰り広げる高速シューティング

スモッグとバイオレンスに沈む近未来のロスを舞台に、1体のアンドロイドが自由を手に入れるために戦う。ゲームシステムは、3D視点のレースタイプで自機はホバーカー。それにシューティングの要素をプラスし、独特の浮遊感と破壊の爽快感がいっぺんに楽しめるようになっている。主人公の目的は、アイテムを駆使して敵を倒し、全5ステージを無事に走り抜くこと。そしてラスボスとの決戦を果たすのだ！

スピーディなシューティングを求めていた人に



➡各コースには分岐ポイントがあり、登場する敵や障害物などが変化する

●CD-ROM

Jコード092894

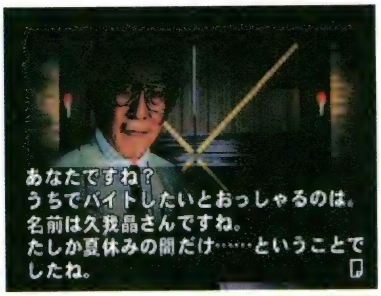
大幽霊屋敷

マスター　バラエティ／ヴィジット
PS　7月 2日　4800円

寝苦しい夏の夜はお化け屋敷で怪談はいかが？

怖いはずなのについついプレイしてしまう、夏の暑い夜にぴったりのゲーム。主人公はお化け屋敷のアルバイトに採用されるために、一風変わった面接を受けることになる。面接の内容は「従業員の怪談を聞いて回る」というもので、プレイヤーは館の中をさまざまな怪談を聞いて回るのだ。「聞く」という部分を中心に作られているため、無駄な画像や派手な分岐はない。語りを楽しむサウンドノベルといった感じだ。

怪談を聞いて夏を涼しく過ごしたい人へ



➡ストーリーテラーとして浜村淳が出演。独特のしゃべりがいい

●CD-ROM

Jコード075761

遊戯王 〜モンスターカプセル　ブリード&バトル

ROM未着　育成&バトル／コナミ
PS　7月 23日　5800円

人気漫画が育成&バトルゲームになって登場

週刊少年ジャンプに連載中で、テレビアニメも絶好調の『遊戯王』が原作のゲームになった。モンスターを育成し、鍛え上げたモンスターをコマにしてバトルを行う。主人公の相手となるのは、杏子や城之内などの遊戯の仲間たちだ。バトルはチェスのようなボード形式で展開され、フィールド上は山あり、川ありの3D空間になっている。原作同様、地形効果が勝負のカギを握っているのだ。

原作のゲームの雰囲気を味わいたい人に



➡モンスターは育て方次第でさまざまに進化していく。魔法も使えるぞ

●CD-ROM

Jコード090719

爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス

開発版　レース／ジャレコ
PS　7月 30日　5800円

忠実に再現された原作の世界で、いざミニ4駆バトルだ！

ミニ4駆を自分で操作して、ライバルたちと1対1の勝負をする3Dレース。気になる登場人物は、原作第1期と新シリーズの主要メンバー18人に、オリジナルを加えた総勢20人がエントリー。レース前にセリフ入りの会話シーンで楽しめる他、レースでは各自の必殺技を再現しているといった凝りようだ。ただし、コースは普通のサーキットタイプでミニ4駆独特の壁はなく、プレイ感はどちらかと言えばラジコン的だ。

原作の世界へ参加したいと思うファンに最適



➡レースはバッテリーを消費して走り、必殺技を使うと急激に消耗する

●CD-ROM　●メモリーカード1〜15ブロック使用

五劫のすり切れ
友達がじゅげむを読んでいて「PSってパープルサンガ??」って聞いてきた。じゃあSSは清水エスパルスと思ってんのかぁ!!（ざんすB・S）

Jコード057975

スーパーロボットスピリッツ

マスター

3D対戦格闘／バンプレスト

7月 17日予定 7800円

やってみました
操作はきわめて簡単。これなら格闘ゲームをやらないロボ好きの人でも、すぐに遊べるようになるだろう。必殺技の威力は一見理不尽だと思ったが、その分爽快かつ、原作のダイナミックさを彷彿させてくれた。(やす)

必殺技は、まさに一撃必殺、驚異の破壊力やあぁぁってやるぜ!!!

ダンクーガやボルテスV、ダンバインなどなど、総勢10体のスーパーロボットたちが戦う3D格闘ゲーム。ファン向け作品かと思いきや、格闘ものとしてもしっかり作り込まれている。パンチ、キックボタンを組み合わせることでさまざまなコンビネーションが発生し、浮かせ技や空中コンボも盛り込まれている。そして、なにより特徴的なのが、各スーパーロボットたちに備わった必殺技の数々だ。断空光牙剣やサンアタックといった原作でおなじみの技が、派手な演出とセリフによって繰り出されるのだ。「おお、カッコいい」と思うものから、笑ってしまうものまで、原作を知っていれば楽しさが何倍にも膨れ上がるゲームだ。

😊 アニメを彷彿させる必殺技の演出がいい。操作が簡単なので、すぐに溶け込める。

😑 登場するロボットの数が少ない。必殺技の種類をもっと多くして欲しかった。

スーパーロボットを愛する人たちに!



⬆戦闘フィールドは地上の他に空中もある。ウォーカーギャリアもがんばって飛んでます



⬆キングオブハートの名にかけてえぇぇ！ な～んて叫びながら遊べば楽しさ倍増間違いなし

●カートリッジ

Jコード089401

スーパービーダマン バトルフェニックス64

ROM未着

アクション／ハドソン

7月 24日 6800円

照準セット、ビーダマ発射!! スリリングなビーダマバトル

月刊コロコロコミックで好評連載中の『爆玉連発!! スーパービーダマン』が3Dアクションになって登場。コミックと同様の緊張感を、ゲームでそっくり体験できる。基本ルールはビーダマを敵にぶつけて、フィールドから落とすという簡単なもの。単純明快だが、アイテムを使ったり、必殺技を駆使したりと激しいアクションになっている。また、本作だけのオリジナルキャラクターが登場するのも見どころだ。

原作の興奮を自分でも味わってみたい人に



⬆ビーダマを使った競技は、原作をモチーフとした10種目が用意されている

●カートリッジ

Jコード080194

チョロQ64

開発版

レースゲーム／タカラ

7月 17日 6800円

やってみました
『チョロQ』シリーズは、一応ひととおりプレイしているけど、ここまで豪快かつポップなのは初めて。また、ライバルからアイテムを奪えるシステムも面白い。ただ、ちょっとライバルが好戦的すぎる気がする。(小林)

アイテムを使ったジャマ合戦で、走りも逆転もとにかく激しさ満点だ!

タカラを代表する『チョロQ』は、かわいらしいデザインの乗り物が登場する3Dレースだ。本作はそのコミカルなシリーズの中でも1、2位を争うくらいの過激さがウリだ。特にアイテムを使った足の引っ張り合いがド派手で、地雷や砲弾に当たり、爆炎を上げてふっ飛ぶ姿の豪快さは格別。下手をするとライバルカーが攻撃しあっている間に、漁夫の利で最下位からトップに躍り出ることがあるほどジャマ合戦が激しいのだ。

操作感覚自体は代表作のプレイステーション版に比べ、しっかりと路面をグリップする感じ。そのため、ドリフトでカーブを抜けるのが楽勝だ。そう簡単にはスリップせず、走りの爽快感はなかなかのものだ。

😊 アイテムでのジャマ攻撃を、敵車に当てたとき気分爽快。見た目だけでなく動きもコミカルだ。

😑 ライバルが好戦的すぎてイライラする。負けてアイテムを奪われると勝ち上がるのが難しい。

勝つためには手段を選ばない剛なレースファンに



⬆上位3位に入賞すれば、ライバル1人からアイテムが奪える。強力なアイテムを奪ってパワーアップしちゃおう！



⬆アイテムの大砲が、前を走るライバルに命中。爆炎の中でふっ飛ぶライバルカーが、コミカルで気分爽快だ

●カートリッジ

Jコード091308

OLYMPIC HOCKEY NAGANO 98

開発版

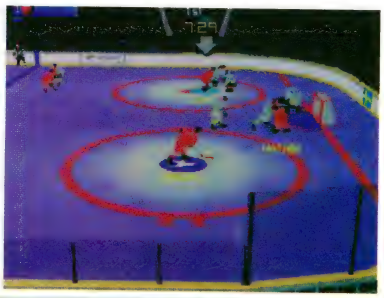
スポーツ／コナミ

7月 16日 6800円

リンクの氷が溶けるほどの、熱いバトルが始まる!

長野オリンピックを舞台に、14カ国の代表チームが争うホッケーゲーム。パスやシュート、チェックなどそれぞれの動きが、ボタンに対応しており操作は簡単。3Dスティックを使用した動きは滑らかで、方向転換する際の微妙な滑り具合まで表現されている。また、ホッケーならではの激しいチェックや乱闘も非常にリアルだ。乱闘シーンでは対戦格闘風の画面に切り替わり、1対1で殴り合うというのも面白い。

熱く激しい氷上の格闘技を堪能したい人に



⬆カメラの位置やシュート時のリプレイなど、細かな演出も施されている

●カートリッジ

五劫(ごこう)のすり切れ
サターンの電池って交換するとデータなくなるんですね…。それで頭真っ白になった人が一体何人いるのだろう。(さいそん)

Jコード093505

Zooっと麻雀!

マスター　麻雀／任天堂　SFC　7月　3000円

やってみました　ボタン操作などの基本的な設計がしっかりしているので、ストレスなく麻雀を楽しむことができた。クエストモードも麻雀をするための動機付けに一役買っていて、長い間楽しめそうな1本だ。（もへ）

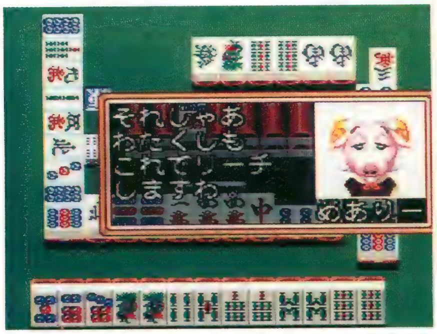
簡単操作にかわいいキャラクター。たまにはこんな麻雀もいかが?

ニンテンドウパワーの新作は、動物が雀士の麻雀ゲーム。打ち方や好きな役が違う、個性豊かなキャラクターとの対局を楽しめる。このゲームのポイントは、コンピューターが打ち筋を解析し、自動的にプレイヤーに似た雀士を育成してくれるところ。パスワードによる育成雀士の交換も可能で、友達の育成雀士をまじえた対局も楽しめる。また、麻雀大王打倒を目指すクエストモードは、道中対局した動物を仲間にし、タッグを組んで敵を倒していくというものので、ロールプレイング風に遊べるようになっている。ライトな作りで、まさに「麻雀ゲーム」といった感じ。本気で麻雀を楽しみたい人には、少し不満が残るかもしれない。

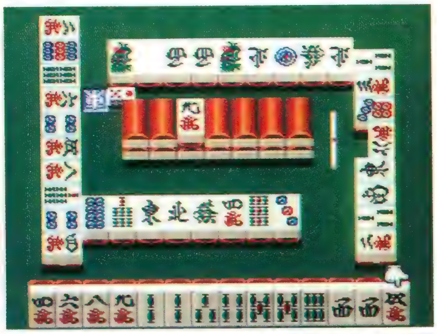
麻雀用語や役の内容を詳しく説明してくれるモードがあり、初心者に優しい作りになっている。

雀士たちの性格があまりにも極端に設定されているので、対局していて少し不自然な感じが残る。

麻雀に興味があっても、機会がなかった人に



⬆クエストモードをクリアしたり、フリー対局の対局回数が増えると、対局で選べるキャラクターが増えていく



⬆育成雀士のパスワードは、フリー対局の半チャンを10回以上プレイしていないと表示されない

●NINTENDO POWER書き換え専用ソフト

Jコード089354

64トランプコレクション ～アリスのわくわくトランプワールド～

ROM未着　テーブル／ボトムアップ　7月予定　6980円

ゲームの種類がさらに増え、遊びごたえもアップ!

スーパーファミコンで発売された『トランプコレクション』シリーズの最新作。ババ抜きや神経衰弱といった対戦ものから、性格判断や占いなど、息抜きにぴったりなものまで、15種類のゲームが用意されている。さらに、初心者を意識したトランプ教室も充実。ルールや必勝法を丁寧に解説してくれるなど、親切な機能が満載だ。また、今作では新たに、不思議の国のアリスを題材にしたストーリーモードも追加されている。

老若男女問わず、ちょっとした息抜きにどうぞ



➡ファンタジックなグラフィックで、にぎやかな雰囲気を演出している

●カートリッジ

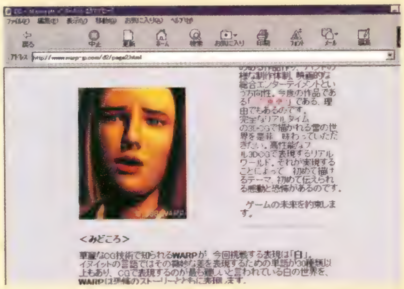
【おもしろホームページ】

WARPホームページ徹底解剖

http://www.warp-jp.com

WARPのすべてが、このサイトで明らかに!

『エネミー・ゼロ』や『リアルサウンド～風のリグレット～』など、いくつもの話題作をリリースし、5月23日に行われた『Dの食卓2』の発表イベントも大盛況、本誌での連載も好評の飯野賢治氏が率いるWARPのホームページを紹介。本サイトでは『D2』の紹介はもちろんイベントのスケジュール予定、作品の人気キャラクターランキングなど気になる情報が満載だ。また、飯野氏の日記などここでしか見られない情報もあるので、ファンは要チェック!



⬆セガのニューハードで発売されることも決定し、ますます話題沸騰中の『D2』。貴重な情報もちらほら



⬆企業のページには珍しく意見交換の場が設けられている。キミの意見がゲームに反映したりして!?

ファン同士の交流もネットならではの魅力だよね

そんなWARPのホームページを支えているのが、熱心なファンたちから寄せられる「声」だ。企業のページとしては珍しく伝言板やチャットが設置されており、そこには連日書き込みが行われている。常連の話によると、『D2』のイベント以来チャットへのアクセスも増え、毎日のように熱い意見が交わされているとか。また、伝言板には飯野氏を始めスタッフもしばしば書き込んでいるようなので、応援や励ましのメールを送れば返事が返ってくるかも!?

【たまに読むならこんな本】

今、買いのサッカーゲームはズバリこの1本

●リクルート●933円（税抜）

ゲーム業界の熱気も、W杯に引けを取らない!

現在も熱い試合が続いているワールドカップ。その興奮をゲームでも味わいたいけれど、どのソフトを買えばいいのか迷っている人も多いはず。そんな人におすすめなのがこの本だ。厳選した40タイトルの楽しみどころを丁寧に解説しているので、自分にピッタリの作品を見つけられる。他にも、ゲームを使ってバーチャルワールドカップを開催したり、公式グッズやホームページの紹介など、サッカーに関する情報が満載。



➡テレビスケジュールや勝敗表も付いており、結果と予想2つの楽しみが味わえる

五劫のすり切れ　ポケモンの影響でTVではやらないのかもしれないが、ラジオでせがた三四郎が、『鋼鉄の～』のコマーシャルをやっているのを初めて聞いた。ヘッドホンで聞くと妖しさ三倍増。実写化求み!（国道16号）

Jコード089575

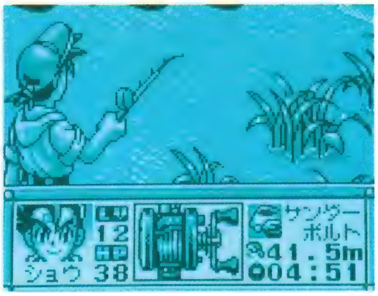
爆釣烈伝 翔 ～ハイパー・フィッシング～

開発版　フィッシング・シミュレーション／スターフィッシュ
GB　7月 24日　3980円

3人の愉快な少年少女が戦略的なチームバトルに挑戦

メリハリのある、派手なルアー釣りがしたい人に

ルアーフィッシングにシミュレーションRPGの要素を盛り込んだ、新しいタイプの作品。プレイヤーは主人公の少年、翔と2人の仲間を操作し、大会を戦い抜いていく。特徴的なのは、複数のキャラクターを同時に操作するチームバトルのため、綿密な作戦が必要なことだ。釣りのテクニック以外に頭脳プレイも楽しめるというわけ。また、必殺技の存在など従来の釣りゲームにはない、派手な演出面も見どころになる。



➡ほとんどの行動がコマンド形式なので、アクションが苦手な人でも安心

●カートリッジ

Jコード089974

釣り先生

開発版　育成シミュレーションRPG／J・ウイング
GB　7月 24日　4800円

冒険気分であちこち渡り歩き腕を磨いて幻の魚を狙え！

リアル指向よりも愉快に遊べる釣りを求めるなら

このゲームではルアー釣りのアクション性に加え、主人公を成長させる楽しみも盛り込んでいる。幻の魚を釣り上げて「釣り先生」の称号を得ることがプレイヤーの目標。そのために、フィールド上の川や池、海などで釣りをして体力をアップさせながら、長い旅を続けていく。釣りシーンは純粋に魚とのファイトアクションを楽しむ作りで、複雑な知識や技術はまるで必要ない。初心者も遠慮せず、気楽に遊べるゲームだ。


➡操作は非常に簡潔で、苦労しなくてもバカバカ釣れるため気持ちいい

●カートリッジ

Jコード089982

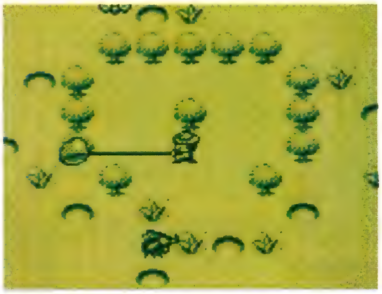
昆虫博士

開発版　育成シミュレーションRPG／J・ウイング
GB　7月 17日予定　4800円

世界一の収集家でも、網を片手にかけずり回る

都会の雑踏に生きる昆虫好きの人に

全128種類の昆虫を採集し、飼育していくシミュレーション。池や森林などを歩き、虫取り網を振り回して捕まえていく。標本を完成させるのが目標だが、採取した昆虫は自宅の庭で育てることも可能だ。幼虫の育て方によって成虫の形態は変化するので、一匹ごとの思い入れも増してくるというもの。また、価値の高い昆虫を育てることも大事な要素となる。さらに、通信システムを使って、昆虫の交換ができるのも魅力。


➡もちろん昆虫によって移動スピードが異なる。特に蝶の採取は大変だ

●カートリッジ

Jコード088978

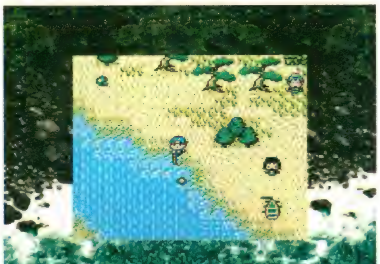
海のぬし釣り2

開発版　釣りRPG／パックインソフト
GB　7月 10日　3600円

釣りと戦闘の繰り返しで、刺激ある冒険ライフを満喫！

RPGファンでも釣りファンでも楽しめる

スーパーファミコンで好評を博した釣りRPGの続編が、ゲームボーイで登場する。魚を釣って成長するのではなく、動物たちと戦うことで体力をつけていくシステムが特徴だ。物語の最終目的は、幻の「海のぬし」を釣り上げること。そのために、磯、沿岸、砂浜、外洋の4ステージを渡り歩き、釣りの腕を磨きながら「ぬし」を追い求めていく。釣りはお手軽に楽しめるため、サクサク進むテンポがとても気持ちいい。


➡シイラやイシガキダイなど、50種類もの海魚を釣ることができる

●カートリッジ

Jコード091278

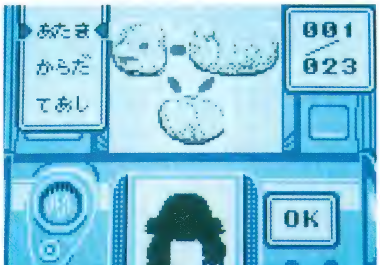
化石創世リボーン

開発版　ダンジョン探検化石採集ゲーム／スターフィッシュ
GB　7月 17日　3980円

化石のかけらを組み合わせ、未知のモンスターを生み出せ

化石の発掘に憧れる、恐竜好きな子供たちに

地下で発見された大空洞を舞台に、各地に散らばった化石のかけらを集めていくロールプレイング。地下の大空洞は、入る度に変化し、凶暴な生物が襲ってくるダンジョンとなっている。集めた化石を組み合わせることで未知のモンスターを生み出せるというのが、本作の魅力だ。モンスターはダンジョン探検に連れていき、戦わせることも可能。自分で発掘し、生み出したモンスターだけに、感情移入して楽しめるのだ。



➡採集してきた化石を組み合わせると、恐竜や怪獣、妖精などが蘇生する

●カートリッジ

【おきら通信】

『トゥルー・ラブストーリー』ボーカルコレクションVol.2

●ワンダーエンターテイメント●2381円（税抜）

あなたを思う気持ち、歌声に乗せて贈ります

『トゥルーラブ・ストーリー』のキャラクタボーカル集第2弾。聴きどころである歌詞は、ゲームやラジオドラマからイメージを膨らませて作られたというだけに味わい深く、キャラクターの個性を見事に浮き彫りにしている。女の子の心境を綴ったモノローグで始まるイントロから、清潔感溢れるバラードへと誘なう展開が何とも心憎く、どっぷりとその世界に浸らしてくれるのだ。耳にすれば間違いなく、夕暮れどきの下校時の甘酸っぱい気持ちが蘇ってくるはず。



➡続編の開発も進行中！ 発売まではこのCDを聴いて甘い気持ちに浸りきろう

GAME BOY

アクション
スポーツ
パズル
ボード&テーブル
バラエティ

Jコード092291

ブレインドレイン

開発版

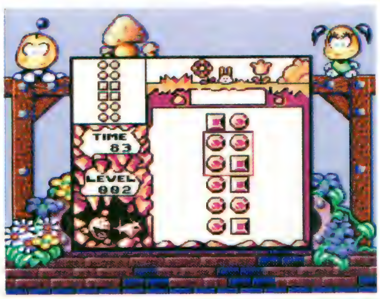
パズル／アクレイムジャパン

GB　7月 31日　3500円

グチャグチャになったピースをグルグルまわして元通り！

ヒマな時間に手軽にパズルを楽しみたい人に

バラバラになったピースを動かして元の形に戻すパズルゲーム。ピースを1つずつ個別に動かすのではなく、正方形のカーソルで囲んだ4つのピースをまとめて回転させるところが特徴。パズル自体の難易度はあまり高くないが、全部で250面あり難易度も3段階のレベルから選べるなど、ボリュームたっぷりなので遊び応えは十分。パスワードによるコンティニューもあるため、空いた時間に手軽にプレイできる。



➡カーソルは、ピースのあるところにのみ移動させることができる

●カートリッジ●1M

Jコード092592

グランダー武蔵RV

ROM未着

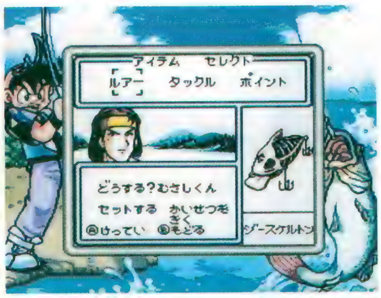
釣り／バンダイ

GB　7月 下旬　5800円

自分の手でリールを巻く、釣り最大の醍醐味を再現！

ゲームボーイといえどリアルな釣りを求める人へ

テレビアニメでも放映されている、コロコロコミック連載のバスフィッシング漫画をゲーム化。6ヵ所の湖で繰り広げられる年間24大会を通じ、個性的なライバルたちとランキングを競う。リアル路線を追及している点がこのゲームの持ち味で、キャスティングからリーリングまで、現実同様のテクニックが要求されるのだ。また、専用ハンドルを使用して実際にリールを回すなど、臨場感の高い作りになっている。



➡ポイントごとに釣れる魚が変わり、いろんな状況で挑戦していく

●カートリッジ●バッテリーバックアップ●2M+64SRAM
●リール型アダプター付き

Jコード080519

高気圧ボーイ

開発版

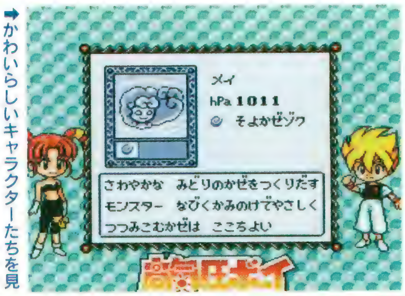
育成型カードバトル／コナミ

GB　7月 2日　3980円

気圧で勝負!?　晴れたら勝ち雨降りゃ負けのカードバトル

モンスターに愛着を感じながら戦える人へ

日本中が低気圧に襲われ、雨雲に覆われてしまった！　高気圧で再び晴天の空を日本に取り戻せ、というのがこのゲームの目的だ。プレイヤーは高気圧王の孫、高気圧ボーイとなって、低気圧軍のモンスターと5対5のカードバトル形式で戦う。ルールはモンスターの持つ気圧同士をぶつけ合い、負けたモンスターが勝った方の傘下に入る。一見単純なゲームだが、かわいいモンスターを集めるうちにハマッてしまうぞ。



➡かわいらしいキャラクターたちを見ていると思わずハマってしまう

●カートリッジ

Jコード093815

ポケット漢字郎

ROM未着

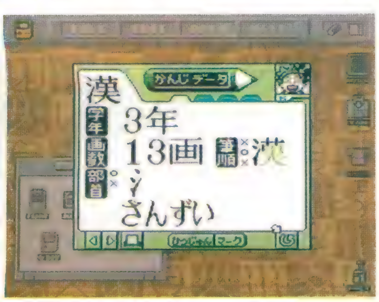
漢字データベース／新学社

GB　7月 10日　3800円

充実した学習機能とテストでめきめき漢字が身につく

勉強嫌いな小学生もゲーム感覚で学べそう

小学校で習う、全1006字の漢字を収録したデータベース。読み検索や部首検索、字体表示、筆順アニメーションなど、基本的な機能をすべて押さえた本格的な内容だ。また、読み、書き、部首、筆順の項目別にテストモードが用意されているため、単なる勉強だけではなく、実戦力を養うのにも役立つ作りになっている。ちなみに、ポケットプリンタを接続すれば、愉快な漢字シールを作って遊ぶこともできる。



➡自分のレベルに応じたスタイルで、無理なく漢字になじんでいこう

●CD-ROM●ポケットプリンタ対応

Jコード092860

桃太郎電鉄Jr.全国ラーメンめぐりの巻

ROM未着

ボードゲーム／ハドソン

GB　7月 31日　3980円

博多も札幌も東京も!?全国ラーメンづくしの旅

『桃鉄』ファンはもちろん、ラーメン通にもオススメ

ボードゲームの定番『桃太郎電鉄』シリーズの第12弾。今作は従来のルール以外にも、4種類の特別ルールが用意されているのが特徴だ。決められたルートを通ってすべてのラーメン街をめぐる「ラーメンのたび」、農林物件の街をめぐる「にほんいちのたび」など、どれもルートが決まっているので、相手の足止め、先回りなど従来のルールよりも激しい駆け引きが楽しめるのだ。『7』で登場したギーガボンビーも登場する。



➡ラーメンの旅は旭川ラーメンに始まり、横浜ラーメン記念館などをめぐる

●カートリッジ

Jコード089966

GO! GO! ヒッチハイク

開発版

双六ボードゲーム／J・ウイング

GB　7月 10日予定　4800円予定

楽しい旅のお供にすれば気分はヒッチハイク!?

ヒッチハイクの楽しさ、過酷さを味わいたい人に

テレビ番組で話題になったヒッチハイクが、ゲームボーイで楽しめるユニークなボードゲーム。エーゲ海はアテネをスタートし、ロンドンまでルーレットを回して進んでいく。期限は1年で、ヨーロッパ各都市のスタンプをすべて集めながらゴールしなければならない。70以上もの多彩なイベントが用意されており、それによって体調や空腹加減が変化するのも特徴。単なるスゴロクにとどまらぬ緊張感を与えてくれる。



➡体調や空腹加減をしっかり管理しないと病気になって倒れることも

●カートリッジ

五劫のすり切れ

久しぶりにスーファミの『真・女神転生』のIとIIをひっぱり出したら、パートナーの名前がそれぞれ違う事を鋭く彼女につっこまれ、僕の恋愛遍歴がバレてしまいました　（栗田　修）

Jコード090972

東京ディズニーランド ファンタジーツアー

開発版 バラエティ／トミー
GB 7月 24日 4200円

アトラクションがゲームに変身!? 15の世界を旅しよう

いつでもディズニーの雰囲気を楽しみたい人に

東京ディズニーランドの開園15周年を記念した、バラエティゲーム。ディズニーランドのアトラクションをミッキーたちと共に見てまわり、各アトラクションをモチーフにしたミニゲームをクリアしていくのが目的だ。ゲームは全部で15種類収録されていて、ディズニーにまつわるクイズや間違い探し、ボタン連打で木に登るアクションなどいずれもシンプルで取っ付きやすい。ディズニー好きのファンアイテム的な内容だ。


➡ミニゲームはいずれもアトラクションの内容を下敷きにしたものなのだ

●カートリッジ

Jコード091324

魚群探知機 ポケットソナー

ROM未着 魚群探知機／バンダイ
GB 7月 予定 14800円

ゲームボーイがソナーに！ 性能はプロも納得の本格派

この性能でこの値段なら釣り人は即買いか!?

このソフトとセンサーを取り付けるだけで、ゲームボーイが本物の魚群探知機に早変わり。従来では数万円は下らなかった高価なアイテムが、手頃な価格で手に入る。しかも性能は本格的で、市販のものと比べても見劣りしない。水深や地形、魚影の有無といった情報を、正確にキャッチしてくれるのだ。また、釣った魚を検索できる「魚辞典」機能、移動時間などに遊べるミニゲームも収録されている。



➡もちろん、海水も淡水もOK。どんな状況でも幅広く活躍してくれる

●カートリッジ

Jコード091863

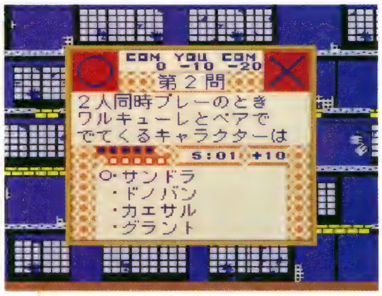
早押しクイズ～王座決定戦～

開発版 クイズ／ジャレコ
GB 7月 30日予定 3980円

知識だけでは勝ち抜けない。スピードが勝負の決め手！

クイズ番組出演に昔から憧れていた人に

ゲーム、スポーツ、アニメなど8ジャンルのバラエティに富んだ問題が用意されたクイズゲーム。問題は4択で、プレイヤー対コンピューターキャラクター2人の対戦形式となっている。問題が表示し終わる前に答えることができるので、いかに早く答えられるかがポイント。コンピューターも素早く答えるので、ゆっくり考えているヒマはない。知識だけでは勝ち抜けない、早押しクイズの面白さが味わえる。



➡通信ケーブルを使えば、友達同士で早押しクイズが楽しめる

●4M●カートリッジ●通信ケーブル対応

Jコード092363

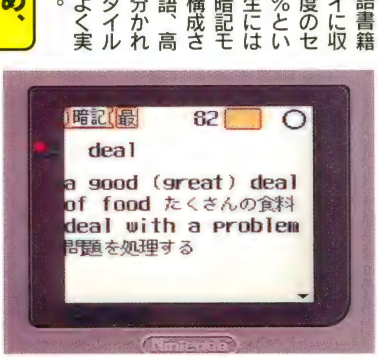
99年度版 英単語センター1500

ROM未着 教育ソフト／イマジニア
GB 7月 10日 2480円

徹底的な繰り返しの学習で、センター試験対策はバッチリ

一流国立大を狙うため、いつもコレをポケットに

東進ブックスの人気英単語書籍を、一冊まるごとゲームボーイに収録。ちなみにこの書籍、本年度のセンター試験でカバー率97・4%という実績を持ち、国立大学受験生には見逃せない内容だ。学習法は暗記モードとテストモードの2つで構成されており、さらに最高頻出単語、高頻出単語、頻出単語の項目に分かれている。自分に合った学習スタイルに合わせて活用すれば、効率よく実力を養うことができるだろう。



➡例文表示の機能付きで、ただの暗記だけではなく応用力もアップ

●カートリッジ
●スペシャルエディション（ソフト+書籍+絵馬）2980円

【おさら通信】

『バロック』オリジナルサウンドトラック

●デジキューブ●1942円（税抜）

歪んだ妄想と幻想の空間に響くサウンド

『バロック』のBGMほどゲームの雰囲気にマッチしているものも珍しい。やたらとダークな世界観を持つゲームなのだが、BGMがこれまたその内容に負けないドロドロ具合で、良くも悪くも耳に残る。例えるなら地中奥深くから伝わる地鳴り。メロディとは無縁の混沌とした調べは、音の塊というほうが相応しい感じだ。かなり変わっているものの新しい趣向であることは確か。本作のファンでなくても、怖いもの見たさ（聴きたさ？）で買ってみるのも面白いかも!?



➡ちなみに、7曲目のタイトルは「Namu Ami」となっています。南ー無ー

7月発売予定のその他のTVゲーム

もってけたまご with がんばれ！かものはし	SS	7月2日	ナグザット	5800円
The Legend Of Heroes Ⅰ&Ⅱ英雄伝説	SS	7月9日	GMF	5800円
ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ	SS	7月23日	ビスコ	6800円
ルナ2 ～エターナルブルー～	SS	7月23日	角川書店／ESP	7800円
SONIC JAM（サタコレ）	SS	7月23日	セガ・エンタープライゼス	2800円
レイディアント　シルバーガン	SS	7月23日	トレジャー	5800円
アンジェリーク　デュエット　プレミアムBOX	SS	7月30日	光栄	9800円
ラングリッサー、（サタコレ）	SS	7月30日	メサイヤ	2800円
本格プロ麻雀　徹萬　スペシャル（サタコレ）	SS	7月下旬	ナグザット	2800円
帰ってきた　パチ夫くん　DREAM COLLECTION	PS	7月2日	ココナッツジャパンエンターテイメント	6400円
Dの食卓 コンプリートグラフィックス（PS・ザ・ベスト）	PS	7月9日	アクレイムジャパン	2800円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（PS・ザ・ベスト）	PS	7月23日	エス・エヌ・ケイ	5800円
リアルバウト餓狼伝説（PS・ザ・ベスト）	PS	7月23日	エス・エヌ・ケイ	2800円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS・ザ・ベスト）	PS	7月23日	エス・エヌ・ケイ	2800円
アンジェリーク　デュエット　プレミアムBOX	PS	7月30日	光栄	9800円
グラディウス外伝（PS・ザ・ベスト）	PS	7月30日	コナミ	5800円
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	NEOGEO	7月30日	エス・エヌ・ケイ	6800円

五劫のすり切れ いよいよ夏到来！海もいいけど「五劫」もお忘れなく！巻末ハガキ、ニフティ、インターネットのいずれかの方法で身の回りのゲームにまつわるネタを送ってチョーダイ。詳しくは編集後記の横を見てね。（すり切れ担当）

6月発売のテレビゲーム

今月のピックアップソフト

- ポケットファイター
- SHADOW TOWER
- 村越正海の爆釣日本列島
- COLONY WARS
- ダークメサイア
- ワールドカップ '98フランス ~Road to Win~
- 日本代表チームの監督になろう！~世界初、サッカーRPG~
- 実況ワールドサッカー ~WORLD CUP FRANCE'98~
- Nightmare Project〈YAKATA〉
- クロス探偵物語 もつれた7つのラビリンス …etc

NOW on SALE!!

じゅげむが特に「注目」したタイトルを集め、実際に遊んでみた感想を掲載。アドバイスも参考に。

注目ソフト・ピックアップ

注目ソフト・ピックアップとは？

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

注目

ゲーム情報の見方

追っかけ情報・・・・スケジュールの都合でソフト・カタログに載せられなかったゲームを追っかけで紹介しています。すべてのゲームをもれなく掲載するのがじゅげむのお約束です。

新着ROM・・・・前回、編集部にROMが届かずにちゃんと紹介できなかったソフトに関して、もう一度ピックアップしているものです。触らなければわからないゲームの面白さをお伝えします。

執筆陣紹介

●長谷川泰
ビッグタイトルには目がないミーハー野郎。性格が軟派なのに、なぜか硬派なゲームをこよなく愛する。

●東
身長180センチ、体重35キロのスーパーロボット。シューティング好きで、アーケードゲームは我にお任せあれ。

●松木えりか
好き嫌いはあるものの、愛するゲームに対する一途な思いは、人一倍激しい。紅一点のゲーセン大好き娘。

●鈴木カズ
野球、サッカー、バスケ等、頭を使わず、手軽に遊べるスポーツゲームが好き。でも単純すぎるのは嫌い。

●やす
競馬、競艇などなど、専門はギャンブル系。ゲームで勝っても寂しいだけで、財布の厚さは変わらない。



実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

N64

大人気の実況シリーズが、フランスW杯をテーマにして登場。ジョン・カビラ担当の実況のみならず戦術&アクションに多彩な機能を盛り込んだ、完成度の高いゲームシステムを誇る。

エディット選手でワールドカップを疑似体験

フランスワールドカップに照準を合わせてリリースされた本作は、シリーズの名に恥じない内容だ。まず、操作方法が簡略化されていて、すぐに派手な個人技が出せるという点が嬉しい。基本となる2つのボタンだけでもプレイできるので、初心者同士の対戦でもちゃんとした試合の形になり、トッププレイヤーの気分が味わえるのだ。もちろん、練習すればその分、着実に上達でき、長く遊べるというのも見逃せない。基本ボタン以外の操作を覚えれば、トリックプレイなどが繰り出せ、プレイの幅がグンと広がるので、対戦時には特に熱いプレイが楽しめる。

また、戦術に関しても軽視しておらず、プレイするほどにその重要性とシミュレーション的なリアルさを感じることができる。さらに選手を作成できる選手エディット機能もお勧めだ。選手エディットで作成すれば、やりようによっては日本代表選手の能力を上回ることもできる。ワールドカップに憧れている人は、エディット選手を日本代表に登録して、思い入れたっぷりにプレイするというのも面白いぞ。

幅広い楽しみ方が詰まった本作は、サッカーファンならば初心者から、上級者まで誰にでもお勧めできる出来栄えだ。(長谷川)

簡単操作で気分はゴン中山

戦術やフォーメーションばかりを重視し、初心者お断りのサッカーゲームが多い昨今、戦術とかは緻密そのものなのに、簡単操作でサクッと必殺技ならぬ華麗なプレーが出るこのゲームは楽しいです。「奥は深いが初心者にやさしいサッカーゲーム」のこの作品、かなり長く遊べる良質の1本でしょう。(まつき)



⬆ゴールシーンはリプレイ可能。ゴールされてもカッコよければ見とれちゃう



⬅選手エディットでは、偏ったパラメータ選手が強い

フリーキックが熱い!

本作の見せ場の1つであるフリーキック。直接シュートを放つにせよ、ゴール前にラストパスを放り込むにせよ、細かい設定によってピンポイントで狙うことが可能だ。ブラジルやドイツなどの強豪チームは間違いなくそれができるので、こちらも腕を磨いて臨みたい。もちろん、実際の試合同様にフリーキックはゴール確率が高い。ただ、試合中はフリーキックのチャンスは少ないので、トレーニングモードで集中的に練習してから試合に挑もう。またPK戦だけのプレイもできるので対戦してみては。



CK

⬆角度・強さ・球種を選んで蹴りこめ！ゴールできるようになるとメチャ爽快！



PK

⬆ジャンケンみたいなPK戦ではない。実況では読み・反射神経を鍛えないとダメ

6月 NOW on SALE!!

注目ソフトピックアップ

日本、悲願のW杯出場ということで、ゲームのほうもサッカーが一挙に発売される。自分にフィットするものはどれかな？

MENU



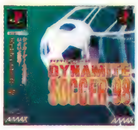
実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98
- ●コナミ
- ●サッカー
- ●7800円

N64



SHADOWTOWER
- ●フロム・ソフトウェア
- ●3Dダンジョン型RPG
- ●5800円

PS



ダイナマイトサッカー98
- ●エーマックス
- ●サッカー
- ●5800円

PS



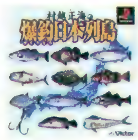
ポケットファイター
- ●カプコン
- ●はちゃめちゃバトル
- ●5800円

PS



ダークメサイヤ
- ●アトラス
- ●ホラーアドベンチャー
- ●5800円

PS



村越正海の爆釣日本列島
- ●ビクターインタラクティブソフトフェア
- ●釣りシミュレーション
- ●5800円

PS



COLONY WARS
- ●アートディンク
- ●3Dシューティング
- ●6800円

PS



コンビネーションプロサッカー Jリーグの監督になって世界をめざせ!
- ●アクセラ
- ●プロサッカーチーム育成シミュレーション
- ●5800円

PS 追っかけ情報



クロス探偵物語 もつれた7つのラビリンス
- ●ワークジャム
- ●本格推理アドベンチャー
- ●6800円

SS 追っかけ情報



Nightmare Project YAKATA
- ●アスク
- ●ロールプレイング
- ●6800円

PS 追っかけ情報



プリンセスメーカー ゆめみる妖精
- ●ナインライブス
- ●シミュレーション
- ●5800円

SS 追っかけ情報



日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～
- ●エニックス
- ●スポーツRPG
- ●5800円

SS 追っかけ情報



ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～
- ●セガ・エンタープライゼス
- ●スポーツ
- ●5800円

SS やってROM着!みました



頭文字D
- ●講談社
- ●公道3Dレース
- ●5800円

SS やってROM着!みました



悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～
- ●コナミ
- ●アクション
- ●3800円

SS やってROM着!みました

今月は15本!!

NOW on SALE!!

Jコード091596



ダイナマイトサッカー98

PS ●デュアルショック(アナログスティックのみ)対応

スポーツゲームの命とも言える操作性は、抜群。変幻自在のフォーメーションに加え、試合中も変更可能な作戦が加わり、まさにクリエイティブスポーツであるサッカーを体現している。

戦術設定の細かさとテンポのよさが○

デュアルショックのアナログスティックに対応しており、細かなフェイントも簡単にできるのは嬉しい限り。アナログスティックをちょこちょこ動かすだけで、プラティニばり(古い?)の華麗なフェイントがかませられるのだ。是非ともアナログスティックでプレイすることをお勧めしたい。基本的な操作はさほど難しくないが、得点に結びつくプレイができるようになるには、多少の練習が必要となるかも。ただし、トレーニングモードがメニューも多く親切な作りなので、効率的に練習でき、初心者でも安心だ。

また、本作はフォーメーションに関しても秀逸。大概のサッカーゲームにおいて、フォーメーションとはいくつかのタイプから選ぶものであった。だが、本作ではフォーメーションの数は事実上無限。よって相手の弱点を突くようなフォーメーションと、それを生かせる効果的な作戦選択といった必勝テクニックまでも重要になってくるのだ。操作テクニックで伸び悩んだら、気分を変えて戦術面を考え直すのも一興だ。練りこまれた戦術の上でプレイしたい岡田監督ライクな人は、この上ない至福を味わえるだろう。(長谷川)



←遊べば遊ぶほど、操作性とテンポのよさに唸らされる



→試合中でも状況に応じて、作戦は変更可能できる

操作性とスピード感は随一

アナログスティックの操作性がよく、選手をダイレクトに動かせる感覚は気持ちいい。また、動きがスピーディーで爽快感も抜群。反面、速すぎで慣れるまで操作は難しいが、最初からジャンピングボレーやヒールリフトからのシュートなど、華麗な個人技が簡単に出せるので気持ちよくプレイできる。(鈴木カズ)

フォーメーションエディットで細かい戦術設定

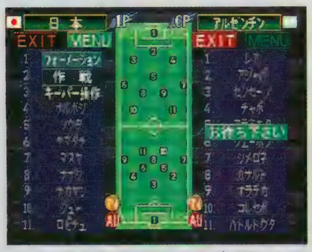
個々のポジションを70カ所自由に配置できるから、オリジナルフォーメーションを組むことも可能。対戦相手のフォーメーションによっては、相手のスペースにヒョッコリ現れる選手がいたりすることだってある。腕が互角なら勝負を左右する要素にもなるので、じっくりと練りこもう。

プレス主体なら

トップと最終ラインの幅を狭くして、狭いゾーンに選手が群がる配置にする。試合中はあちこちから選手が現れ、相手選手をイジメるように囲むのだ。

カウンター狙いなら

とにかくゴール前に選手を多く配置し、ゴールに蓋をしてしまう。トップは極力前線に置き、中盤は繋ぎのために小人数を広く布陣しよう。

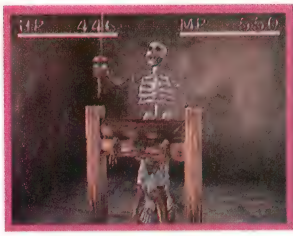


↑オフサイドもとりやすいが、抜かれると即得点になりかねない恐ろしい戦術



↑このようにゴール前は大混戦。ミドルシュートは大抵誰かに当たってくれる

Jコード056545



SHADOW TOWER

PS

怪物を退治するため3Dダンジョン奥深くに冒険するリアルタイム・ロールプレイング。いわゆる紋切り型ファンタジーのお約束がない、戦闘中心の弱肉強食な世界観が新鮮だ。

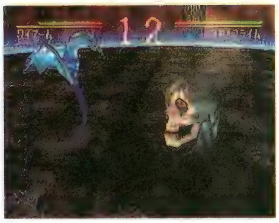
死と隣り合わせの感覚が、心地よい緊張感をもたらす

ハッキリ言って難しい。初めてゲームにトライしたときには、ほとんどのプレイヤーがすぐに死んでしまうはずだ。それは操作云々の理解とか、そういうレベルではなく、「つねに周りに気をつけておく緊張感」が難しいと感じさせるのだ。

だからと言ってそれが理不尽なわけではない。操作は簡単、昨今の大作ロールプレイングに比べると物語は単純だから、プレイヤーがある程度ゲームの雰囲気に慣れ、死と隣り合わせの緊張感を克服して戦士の心構えを持てるようになれば自然と前進できる。いわばロールプレイング(=役割を演じる)という面ではすごく楽しむことができる。そうなってくれば、肉を切らせて骨を断つような展開もリアルな演出として面白い。またアイテム収集や、新種の怪物探しなどの要素も緊張感があるから、2倍3倍の楽しさを感じる。だらけたゲームの多い昨今の風潮に逆らう、ヤリ込み系ゲームだ。(相原)



←独特の世界観とゲーム感覚はヤリ込むほど夢中に



→強い怪物を探し友人と対戦する2次的楽しみもグー!

難しくてコワいけど面白い

難しい。厳しい。モンスターがエグい。最初のうちはダンジョンが歩きにくい。でも、視点は自分の目線に合わせた感じになっており、慣れればスムーズにゲームができるようになるのでハマれます。でも、「剣を使えば傷む」とか、当たり前のことが当たり前になっているゲームなんですよね、この作品。(まつき)

シャドウタワー流剣術指南

このゲームの戦闘は、とても致死率が高い。理由は2点。戦闘自体がつねに「命のやりとり」という緊張感があるほど1撃が致命的なこと。またお金を払って回復、というこれまでのゲームのお約束が通じないことだ。だがこの2点もいくつかの点に注意するだけで、危険度を大幅に下げることができる。まず戦闘では無駄に剣を振らないことに注意しつつ、以下の写真と一緒に書いてあるポイントに気をつけよう。また回復はアイテム頼りになるので、ダンジョン内のオブジェクトは極力調べアイテムを拾うといい。



←剣も防具も使うほど傷む。次の2点に留意してアイテムの消耗を防げ

一撃必中の心得



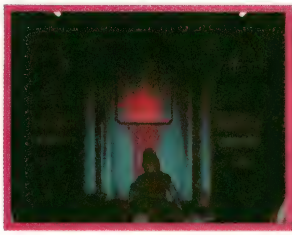
↑武器の歯が鈍るのは辛い。少ない攻撃で倒すため、パワーはつねに最大で殴る

ヒット&アウェイの心得



↑防御も大切だが盾が傷む。切った瞬間サイド&バックにステップして回避だ

Jコード077941



ダークメサイア

PS ●デュアルショック対応

東京の地下に広がる迷宮を舞台に繰り広げられるアドベンチャー。異形のモンスターに捕まらないように逃げ回りながら、謎を解いていく。ホラー映画のような世界観が特徴だ。

アクション要素が少ないので、誰でも簡単に楽しめる

今時流行のホラーゲームだと思っていたら大間違い。アトラスらしいサイバーパンクな世界を確実に構築しており、ファンにはたまらないものがある。デュアルショックに対応しているのもポイントで、不意に襲う振動が最上級の恐怖感を与えてくれるのだ。これにはホラー系に強い人でも、体全体でブルッてしまうはず。また、異形の生物から迅速に逃げるテクニックは必要だが、「敵を倒す」という概念がないので、アクションが苦手な人でも、途中で詰まることなく楽しめるのもいい。

リアリティのある演出も特徴で、走り続けていると動悸が激しくなり動けなくなることもある。このとき融合体に襲われるとジ・エンドなので、普段は張り切って走りすぎない方がいい。パートナーがいるときに融合体に捕まると、まずパートナーが殺されるので後味が悪い。特にパートナーが女性の場合は、かなり気分がブルーになる。(長谷川)



⬅オートマッピング機能があるので迷うことも少ない



➡会話するだけなのに、非常に個性豊かな人々が登場

恐怖に押し潰されそう……

敵がどこをうろついているのかが分からないので、謎が解けずに迷宮内をウロウロしていると、パニックを引き起こしそうになる。またダッシュし続けていると、息が上がるという仕様も自分が逃げ回っているようでグー。背後からジワジワと迫り来る恐怖を楽しみたい人に、フィットしそうな感じ。(加藤)



⬆リロイ・イワノフは地下鉄事故調査隊の生き残りだ。強力な武器を携帯

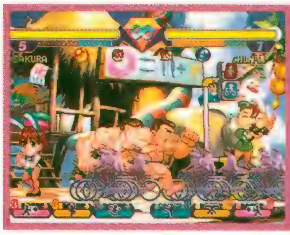
融合体と呼ばれる怪物

市ヶ谷に所在する研究用隔離施設。すべてはここから始まった。施設内で培養されていた融合体と呼ばれる生命体は、種別、使用目的などは一切不明。その融合体が急激な成長を遂げて、培養機器を破壊し研究所員を殺害、逃走した原因も現状では謎に包まれている。その融合体は、地下鉄に現れ、一般市民を無差別に殺戮し、恐怖の底に陥れた。地下鉄事故の調査のため、多国籍企業体「オーガン」によって特殊部隊が編成されたが、部隊は全滅している。融合体が部隊を全滅させたと予測されるが、特殊装備を持った部隊を全滅させるほどの能力だとしたら……。融合体は生物兵器として研究されていた線が濃厚なのだが、その真相は謎に包まれたままだ。



⬆最初に見た融合体とは、少し違うようだ。また、融合体以外のバリエーションの怪物が確認された情報もアリ

Jコード078603



ポケットファイター

PS ●私立ジャスティス学園体験版収録

アーケード版を完璧に移植した２Ｄ対戦格闘。全編が楽しげでコミカルだが、読み合いを始めとする奥は深い。『私立ジャスティス学園』の体験版が遊べるのも魅力の１つだ。

初心者から上級者まで、手軽に楽しめるのがステキ

２Ｄ対戦格闘だけど見た目からなんだか子供向けのように感じるこのゲーム。登場するキャラクターはデフォルメされているし、攻撃はコスプレするし、使うボタンも３つだけと、対戦格闘としては物足りなさそうって感じだ。ところがどっこい、この『ポケットファイター』は、ボタンを押す順番で連続攻撃が変化するフラッシュコンボの読み合いと、ガードクラッシュの攻防が、やり込むほどに奥が深くなるのだ。例えばフラッシュコンボは、順序によって連続しないときがある。攻撃を当てられた側はそれを読んでガードするか、モーションの早い超必殺技で攻撃に割り込む。または自分の至近距離にだけ攻撃判定のある、無敵技のメガクラッシュを使うなど、反撃のバリエーションは多い。もちろん攻める側も反撃されにくい技を使ったり、わざと攻撃を止めて相手の反撃を誘うなど、選択肢はかなりある。レベルが同程度の相手とプレイすれば、対戦が間違いなく白熱するぞ。

他にも、攻撃力をアップさせるジェムや、相手を氷らせる攻撃アイテムなど、攻撃が見た目に派手なのも、初心者にはとっつきやすくてイイかもしれない。そして、コミカルな雰囲気を楽しんでいると、いつのまにかレベルアップしている寸法だ。このゲームは１人用で遊んでも楽しいので、是非とも家庭で楽しんでもらいたい１本だ。(小林)



⬆キャラクターの動きや表情、楽しげな背景を満喫しながら、肩の力を抜いて楽しもう

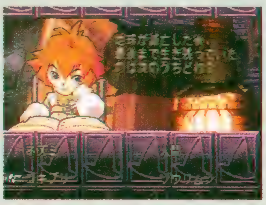
軽いノリだけで満腹できる

見た目に反しシステムは奥が深い。追求すればディープに対戦を楽しめる……はず。中途半端な物言いは、その努力を途中で放棄したからだ。対戦の駆け引きを楽しむだけなら他にもタイトルがある気がする。結局このゲームの場合は、肩の力を抜きつつコミカルなノリを楽しむのが大正解という気がします。(城戸)

プレイステーション版だけのお楽しみ！

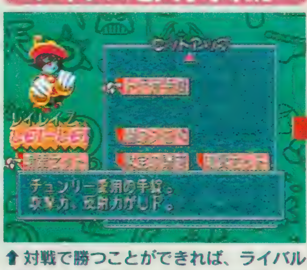
「つくってファイター」を遊びつくせ

このおまけモードは、自分の分身の格闘家が強くなっていく様子を見守っていくもの。プレイヤー自身は操作できないが、作られたキャラクターとライバルの行動パターンを見切り、アイテムカードを装備させることで攻撃パターンを変えていくのだ。結果を確かめながら、強くなる醍醐味が味わえる。



⬅キャラクターは性格診断で作成されるのだ

アイテムを入手すれば



⬆対戦で勝つことができれば、ライバルが持っているアイテムがゲットできる

キャラクター特性が変わる！



⬆アイテムによって効果はまちまち。中には滅多に手に入らないレアものもある

NOW on SALE!!

Jコード079936



COLONY WARS

PS ●アナログジョイスティク、デュアルショック対応

強大な戦力の帝国軍に対し、宇宙戦闘機部隊で反攻を行う3Dシューティング。目を焼くレーザー兵器の視覚的演出やテンポよい展開で、臨場感の高いスペースウォーズが体感できる。

映画顔負けの臨場感が味わえる爽快なスペースウォーズ

とにかくプレイしてみて、簡単な操作とテンポのいい展開。そして、知らず知らずハマってしまうミッションの楽しさに、思わず「やられた」と呟いてしまった。このソフトは、自分が3Dシューティングに目がないということを差し引いても、それほど脱帽モノの完成度を誇っている。特にミッションが豊富で、敵機を全滅させろだの艦隊を護衛しろだの、かなりムリを言ってくれる。しかも僚機がいるものの役立たずで、結局頼れるのは自分だけ。ストーリー的に自軍の状況が不利なこともあって、思わず「やったろうやんけ」と力が入ること間違いなしだ。

このゲームは視覚的な印象が鮮烈で、登場する機体の重厚な質感やまばゆいビーム兵器の光跡など、その美しさに目を奪われること必至。臨場感も高く、実際に宇宙戦争に参加しているような、そんな気分が味わえるのだ。例えるなら、メジャー映画では『スターウォーズ』の、マイナー系なら『スターファイター』の主人公になれるってわけだ。思わずハマってしまうこのゲーム、1度はプレイしてもらいたい。(小林)

最初はムズイが慣れれば◎

シューティングとしては中級者以上向けのレベルで、なかなか歯ごたえがある。見るべきところはたくさんあるが、やっぱり一番は単純にシューティングするのが面白いというところ。追いつ追われつのフライト的な感覚は特にお気に入り。ちなみに、やり込むならアナログジョイスティックが絶対オススメ。(やす)

ゲームの前にこれだけは覚えよう

武器を使い分ける



➡兵装を状況で使い分けることが勝利への第1歩

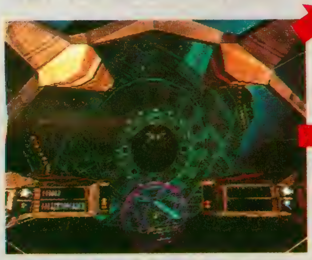
敵・味方を判別する



➡味方機を撃墜すると反逆罪でゲームオーバーだ

クリア状況でルートが変わるステージを制する

次々と司令が下るミッションには、クリア時間や破壊の可否によって、次のステージが変化するものがある。そういったものは大体、制限時間があるので、時間内にクリアすることを目指すベシ。熟練したら、わざと失敗して状況を不利にするのもオツだけどね。



⬆敵の軍事拠点を奪取するミッション。防衛機を撃退し、5分以内にコンピューターを停止させなければならない



⬅突入部隊の護衛と拠点奪取を同時に行う高難易度面



⬆成功すれば、突入部隊を敵の迎撃部隊から護衛するだけなので難易度は低めだ

Jコード078379



村越正海の爆釣日本列島

PS ●デュアルショック対応

ルアー海釣りの第一人者、村越正海氏がガイド役で登場。スズキやヒラメ、クロダイなど全25種類の海魚を対象に、村越氏のレクチャーを受けながら日本各地を釣り歩いていく。

釣りファンなら買って損なし、長く遊べる秀作

ルアー海釣りはあまりなじみがなかったけど、そんなこと関係なしにこのゲームは遊び込ませてくれた。はっきり言って、その辺にゴロゴロしている釣りゲームより数倍面白いんじゃない？　ハイクオリティなグラフィックや操作性は当然として、何と言ってもバランスのよさがいい。お目当ての魚がなかなか釣れないあたりが現実っぽいし、代わりにいろんな種類の外道が釣れるから、決して飽きることもない。五目釣りを楽しむような感じでのんびりプレイしていると、とてもいい気分になってくる。やっぱり釣りは、こう気分よくいきたいもんだね。それに加えて、釣り人をやる気にさせる目標がしっかり用意されているのもポイントが高いところ。たくさん釣ったらいいルアーがもらえたりするもんで、ついつい夢中になって遊び込んでしまうのだ。

ちなみに、このゲームをやるからにはデュアルショックは必須！　というぐらい、振動がいい雰囲気出してる。魚の強烈な生きのよさがストレートに伝わる迫力のファイトは、一度味わったらヤミツキになってしまった。そんなこんなで、すべてにわたって優秀なこのゲーム。釣りファンにも釣りゲームファンにも、自信を持ってオススメしてしまおう。(井上淳一)

デュアルショックがいい感じ

魚が近づいたり、かかったりしたときに震えるデュアルショック。これがけっこういい感じで、「かかった！」という臨場感を高めてくれるのだ。思わずビクッとコントローラーを握る感覚は、ホントに竿を上げるものに近い。ゲームもルアーを動かしたり、つねに何かをしているので、退屈することもない。(やす)

序盤から多彩なシチュエーションで挑戦!!

vsスズキ in狩野川

通称「シーバス」のスズキが相手だけあって、豪快な引きの強さを楽しませてくれる。よく釣れるので、楽にノルマ達成できるはずだ。



⬅これといった障害物もなく、のびのびとプレイできる

vsメバル in佐渡

岩場が絶好のポイントになるため、ライン切れにはくれぐれも注意。目当てのメバルよりも、外道のクロソイの方が手を焼くかも!?



⬅横移動を繰り返す忙しいドリーブが面白い

vsシイラ in潮岬

このステージでは、沖に出ての船釣りで勝負。シイラの暴れっぷりはかなりのもので、今まで以上に白熱したファイトが味わえる。



⬅シイラは意外にかかりにくいので、根気が必要だ

釣りのあとはお料理タイム！

特定の魚は、釣り上げたあとイケスに保管しておけば料理することが可能。一流シェフが、レシピと料理手順を詳しく紹介してくれる。



⬅和、中、仏、伊と、バリエーションは豊富

Jコード064190



NightmareProject <YAKATA>

PS

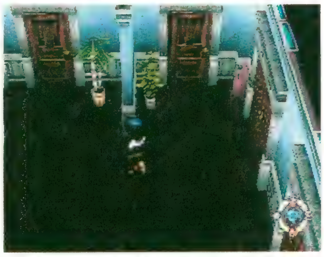
推理小説『館』シリーズをベースに、オリジナルの設定と物語が楽しめるロールプレイング。悪夢の力を増幅するカラクリを有する屋敷を舞台に、4人の青年が悪夢に立ち向かう。

小説が好きな人ほどハマれるロールプレイング

まずプレイしてみて感じたのは、じつに小説的だなぁということ。物語の冒頭から淡々とした雰囲気が漂い、ヒントや情報の類いが少なめ。まず自分が何をすればいいのか分からない、といった感じなのだ。ところがこれは、主人公が記憶喪失という雰囲気を出すための演出なのだろう。そのため、知らない土地に放り出されたような孤独感と、目に見えない恐怖がヒシヒシと伝わってくるようだ。また、ヒントっぽい情報が少ないものの、目的の場所へは1本道で自然と誘導されたり、主人公の呟きが道標になっていたりする。本作では、プレイヤー自身にも考えさせる場面が多く、小説を読み進めるような雰囲気がある。そのため、イマジネーションの強い人ほどハマれる作品だ。(小林)

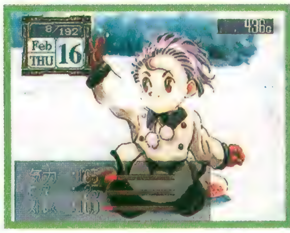


⬆海岸からつづく森は、最初のT字路にある傷薬を見逃すと行き倒れるのは必至だ



⬆ゲームは俯瞰視点でプレイする。見えにくい場所では視点位置を回転して対処する

Jコード089095



プリンセスメーカー ゆめみる妖精

SS

育成シミュレーションを世に広めた大ヒット作。妖精から授かった娘を18歳まで育てるのが目的。育て方によってパラメーターが逐一変化し、約60種類のエンディングを迎えられる。

ライトさとお手軽さを追求。今どきの世代向けテイスト

ファンの間では、評判の高い『プリンセスメーカー2』は、前作からのボリュームアップが人気だった。さて本作だが、極論すればこれとは正反対の方向性だ。スケジュールのシステムがマイナーチェンジしたおかげで、1回のプレイ時間はかなり短く、前作のように腰を据えなくても楽しめるようになっている。前作をやり込んでいると物足りなく思えるかもしれないが、少しずつ育つ娘とコミュニケーションしていくという部分だけを、短いプレイ時間に凝縮して楽しめるというわけ。エンディングの数が膨大なので、繰り返し遊ぶことを考えるとこれぐらいが丁度いいかも。ずばり育成シミュレーション入門用に最適。(城戸)

親の職業で娘の性格が変わる!?

過去のシリーズ作と見比べて、まず気になるのが親の職業という要素。これはプレイ開始時に決定するのだが、この職業の選択によって娘の性格のアウトラインが決まるのだ。例えば僧侶の娘ならつつましやかで知性的、といった具合。しかもステータスの違いだけでなく、会話の口調までそれぞれでちゃんと違ったりする。子は親をみて育つ、ということか。



⬆どの親を選んでも一長一短がある。育成計画も変えないと……

➡親が折り目正しいと娘の言葉遣いも綺麗に。知性の高さを生かそう

Jコード077445



コンビネーションプロサッカー Jリーグの監督になって世界を目指せ!

PS

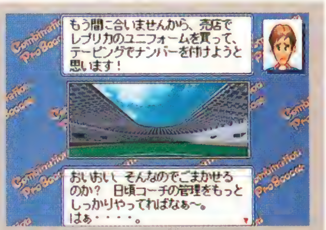
Jリーグチームの監督になり、独自のチーム運営を行っていくシミュレーション。練習メニューはもちろん、選手との契約更新やトレードといった細かな所まで決定できるのが特徴だ。

人間同士のつながりを意識した、選手の育成がカギ

本作の大部分を占めるのが、選手の練習メニューの管理。最初は単調に感じたが、遊んでいくうちに奥の深さに気付く。それは、選手同士の相性がポイントになっている点だ。例えば、パスワークの練習や筋トレを相性のいい選手同士で行えば、大幅な能力アップが期待できる。逆に、相性が悪いと成果が薄くなってしまうのだ。もちろん、相性の関係ない個人練習や、コーチに任せることもできるが、優勝するには、やっぱりそこが大切。また、そのことで起こる、選手との信頼感の変化も重要だ。選手のパラメーター管理を単調にこなしているだけでは、本作の魅力は見えてこない。だが、こういった選手間の相性まで面倒がみられるようになると、時間をかけて楽しめるようになってくる。(渡辺)

イベントでも能力が変化する

選手や監督の能力は、練習以外のイベントでも変化していく。特に監督の能力値は、イベントでないとなかなか上昇しないようになっている。中には、選手との飲み会に参加する・しないといった、選択肢付きのイベントもある。選ぶ際は監督という立場をわきまえ、後のことを考えて行動しよう。



⬆試合の成績が悪いと、起こるイベントも悪いことばかりになる?

Jコード072354



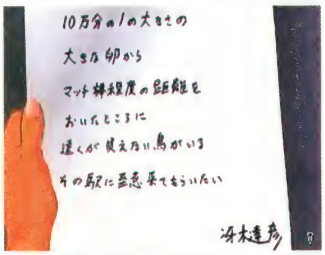
クロス探偵物語

SS

新米探偵の主人公を操作して、7つの難事件を解決していくアドベンチャー。すべてのストーリーをまとめると、文庫本10冊に相当するというボリューム満点の内容が特徴だ。

完璧な推理が要求される、上級者向けの作品

探偵モノのゲームは数多いが、7本ものストーリーが収められている作品は珍しい。学園物から密室物まで、さまざまなシチュエーションが楽しめるので、推理ファンにとっては嬉しい作りだ。また、今までにない圧縮プログラムと先読みシステムを使っており、場面転換時の待ち時間を意識しない。そのため、テンポのよい展開にグイグイ引き込まれていくのだ。肝心な難易度に関しては、かなり高い。通常の捜査ではコマンドを選択していくだけだが、重要な箇所ではキーワードを直接入力しなければならないのだ。つまり、コマンドをすべて試すだけではクリアできないということ。このシステムを挑戦と見るか、意地悪と見るか。自分の推理力に絶対の自信を持つ人に、お薦めしたい1本だ。(渡辺)



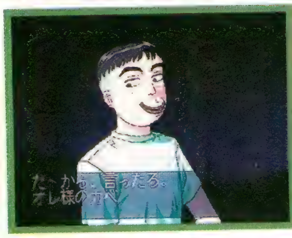
⬆探偵事務所の所長から送られてきた謎のFAX。目的の駅は一体どこだ?



⬆ここがゲームの難所。正確にキーワードを入力しないと、捜査の進展はない

NOW on SALE!!

Jコード071692



頭文字D

SS

週刊ヤングマガジンで、好評連載中の公道レースマンガをモデルにしている。原作のノリを生かした書き文字のセリフやリプレイの視覚的効果など、ファンに嬉しい要素が満載だ。

原作の雰囲気を存分に堪能して夜の峠道に挑む

このゲームで気に入ったのが、原作の雰囲気を上手に表現しているということ。特に、ストーリーモードが原作の展開を踏襲しているうえ、淡白でストイックな雰囲気がそのままでいい感じだ。ただし、ゲーム的な難易度というか、走りの手強さも原作どおりなのがキツイところ。これは、ただでさえテクニカルな峠道を走るうえに、ナイトコースなのがポイント。道の先が見えにくいので、とっさの判断とコースの熟知が必要不可欠ということだ。

レース自体はドリフトを使い、豪快にコーナーを攻めるタイプ。やり込むほどに上達する手応えが感じられるので、公道レースゲームが好きな中級者以上向けかも。(小林)

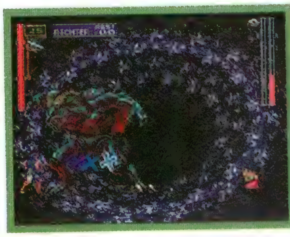
ドリフトテクを磨くベシ！

峠を舞台とした公道レースの醍醐味と言えば、なんといってもドリフト走行による豪快な攻め。本作ではドリフトを原作どおりの興奮で楽しむため、ドリフト練習モードが用意されている。これは主人公の拓海が採点してくれるモードで、まるで弟子になったような気分で練習できるのが面白い。心ゆくまで練習してテクを磨くのだ！



⬆ドリフト走行をマスターできれば、どんなライバルだって目じゃないぜ

Jコード068675



悪魔城ドラキュラX

SS

名作『悪魔城ドラキュラ』シリーズ最新作。基本は2Dアクションだが、その内容は一変。主人公がドラキュラの子孫に変更となり、ロールプレイング要素が色濃い内容となっている。

初心者も、つい粘る気になる絶妙の難度が見事！

『ドラキュラ』シリーズの新作だが今度の主人公は、指先勝負のアクションというよりロールプレイング的になった本作。シリーズ独特のシビアさが減じたのが最初は残念だったが、間口がグッと広がったのは嬉しい点だ。でも、決して簡単になったわけではない。舞台のドラキュラ城内は複雑怪奇な作りで、クリアまでにはコツコツとアイテムを集めて地道に城内を歩き回らねばならない。取っかかりがライトなのであっさり遊び始められるが気がつくとドップリ漬かってしまう。アクション上級者もOKだが、敷居の低さを考えると苦手意識のある人の方がより楽しめるかも。(城戸)



⬆シリーズのもう1つの特徴である、ゴシックホラー的なムードは本作でも濃厚だ

使用キャラクターは3人に!!

本作では新たにマリアも使用可能で、計3人分のシナリオを遊べる。マリアとリヒターは成長しないので、アクション寄りに遊べるぞ。



⬅マリアは強く使いやすいが、リヒターはキツイ

Jコード075701



日本代表チームの監督になろう！〜世界初、サッカーRPG〜

SS

サッカーゲームに、経験値やアイテムといったRPGの要素を取り入れた斬新な作品。練習試合や大会で選手たちをレベルアップさせ、4年後に行われる世界大会で優勝するのが目標だ。

情報収集という名の、世界中の人々との会話が楽しい

世界初のサッカーRPGということで、注目度も高かった本作。実際にプレイしてみると、期待通りの遊びごたえに満足した。プレイヤーが操作する監督の主な仕事は選手の育成よりも、スカウトの依頼や自国での大会誘致、施設のレベルアップのための交渉など、地味な裏方の仕事が中心だ。しかし、そこに本作の面白さがある。情報収集の名目で世界各地の民家や酒場を回れば、チーム運営のコツを教えてもらえるし、その都市での買い物も楽しい。また、都市の中は自由に歩ける上、簡易マップを使って目的地に一瞬で移動することも可能な親切設計だ。

その代わりといっては何だが、育成部分がイマイチ。特に、ロールプレイングの醍醐味でもあるキャラクターの強化では、グローブやスパイクといったアイテムの種類が豊富なのに、1人1個しか装備できない点が非常に残念。また、ちょっとした行動で時間が経過してしまい、個人技の習得も1人指導しただけで1週間たってしまうので、連係プレイの練習をメインにした方が効率的だったりする。世界大会までの4年は長いので、試合の結果よりも、過程を楽しみたい人にお勧めだ。(渡辺)



⬆国によって売っているアイテムが異なるので、欠かさずにチェックしておこう

Jコード090069



ワールドカップ'98フランス 〜Road to Win〜

SS ●4P可●セガマルチコントローラー対応

フランスワールドカップをフィーチャーしたサッカーゲーム。32カ国＋オーストラリアの代表チームが登場する。元日本代表選手の木村和司氏や金田喜稔氏らの豪華な実況陣も魅力だ。

日本代表チームとシンクロして、W杯で熱く戦おう！

チームによって、動きの速さなどに差はあるにせよ、全体的に操作感が重いように感じられた。その分、選手の素早い動きに付いていけない、ということもない。最近のサッカーゲームはスピーディー過ぎる、という人にはいいのかも。

また、選手のアクションはリアル指向なので、派手なテクニックの数々を期待している人には、地味に思えるかもしれない。メインのワールドカップ'98モードは、実際と同じ日程、組み合わせで行われるのが特徴。もちろん、日本代表は対アルゼンチン戦から始まり、決勝トーナメントへの進出を目指していく。また、97年に行われたアジア地区最終予選を体験できるモードも面白い。あのマレーシアでのイラン戦を延長戦から楽しめたりするので、日本代表チームへの思い入れが大きい人ほど、感情移入して熱くプレイできるはず。(鈴木カズ)



⬆日本代表チームは、もちろん実名で登場。三浦カズ選手や北澤選手を代表に加えてW杯を勝ち抜くのも面白い

じゅげむBOOKS

赤丸チェック!!

あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたい『じゅげむBOOKS』シリーズ。7月は出版盛り沢山。気になる本はありますか？

本当に遅れまして、誠に申し訳ございません。

『街』スペシャルガイド ～サウンドノベル入門～

●塩田信之&CB'S PROJECT:編著　●定価本体1200円(税別)

御問い合わせを頂きました読者の皆様や書店の皆様、お待たせしました。サウンドノベル『街』の世界をより深く理解するガイドブックが、遂に発売です。スケジュールに沿った形で各登場人物を紹介。隠された謎やサイドストーリーにも焦点を当てていきます。特別企画サウンドノベルシナリオ入門では『弟切草』『かまいたちの夜』も含めた、分岐チャートを研究、シナリオ作りのポイントを探ります。

7月17日発売

ソフトDATA
●サウンドノベル
●SS
●発売中
●5800円
●チュンソフト

バッドエンディング全チェックシート付

完成直前！中身をちょっとご紹介



登場人物ごとに編集。それぞれに相関図と日にちごとのスケジュール表がある

Nightmare Project YAKATA

●綾辻行人:監修●じゅげむ&ダ・ヴィンチ共同編集　●価格未定

絶賛発売中、本格ミステリーRPGの完全本。このゲームの原作者である、ミステリー作家綾辻行人氏の完全監修を受け、弊社発行、本の雑誌『ダ・ヴィンチ』編集部と共同製作。ゲームの根幹に迫る情報を含めた攻略情報と、作家綾辻行人自己解析、豪華な顔合わせで贈る対談など、ゲームファンとミステリーファン、そのどちらもが満足出来る1冊となります。



7月31日発売予定

ソフトDATA
●ロールプレイング●PS●発売中
●6800円●アスク

『鉄拳3』バカ一代

●塩田信之&CB'S PROJECT:編著　●価格未定

『鉄拳』シリーズにハマッてしまったア・ナ・タのファンBOOKがもうすぐ完成。作品単体では把握しにくいこれまでの物語や、キャラクターへの愛着を深める特集、ゲームでフィーチャーされている格闘技の知識、また『鉄拳』シリーズに関するグッズや書籍の紹介など、『鉄拳』を後世に伝えるための1冊。もちろん必要かつ充分な攻略情報も収録。総ページ数なんと352。読みごたえバツグンです。



7月31日発売予定

ソフトDATA
●3D対戦格闘アクション●PS
●発売中●5800円●ナムコ

じゅげむBOOKS

友の会

絶賛発売中『ブシドーブレード列伝』と『探偵神宮寺三郎』の2冊。中身通り、濃～いファンの皆様が熱～い御意見が続々届いております

『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～



●じゅげむ編集部:編／スクウェア:監修●定価本体1300円(税別)

ソフトDATA
●武器格闘●PS●発売中
●5800円(税別)●スクウェア

プチドーブレードがかなりかわいい。
(秋田県秋田市・19・大学生)

シールには驚きました(笑)。1セットしかないから、もったいなくて使えません(笑)。ちょっとワガママを言えば、もっと描き下ろしのイラストをのせてほしかったのですね～。あと、主要広告一覧は嬉しかったです。知らないモノもあったし…。もう、文句なしレッス。
(埼玉県浦和市・19・大学生)

この本が出るのを4月28日から1カ月以上ずーっと待ってました。出るのをじらされ、やっと発売された時、嬉しくてついつい3冊も買ってしまいました。シールがすごくかわいーです。あれは家宝にします。
(岡山県岡山市・20・アルバイト)

『プチドーブレード』シール、バカウケです。

キャラクター1人1人の物語を大切に丁寧に作って下さったので、うれしかったです。
(兵庫県神戸市・16・高校生)

それぞれのキャラクターを理解でき、ますます好きになれたから、満足です。
(埼玉県草加市・34・主婦)

イラストは上に文字があって、なんだか見づらいのが多かったです。小説は、バックストーリーというのもなかなか面白かったけれど、スリルある戦いの様子を書いたモノだと思っていたので、ちょっと残念です。でも、約3カ月待っただけあって、とても面白かったです。
(山形県山形市・13・中学生)

お待たせして申し訳ございませんでした(最近コレ多いな…)。

『探偵 神宮寺三郎～夢の終わりに～』全記録 Jinguuji Saburo Chronicle '87-'98



●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著●定価本体1200円(税別)

ソフトDATA
●ハードボイルドアドベンチャー●PS●発売中●5800円●データイースト

データイースト公認であるという点と、10周年記念本という点が買う決め手になった。サイズは大きいので読みやすく、また「シリーズ

じゅげむBOOKS全ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『The Tower　BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『I.Q─インテリジェントキューブ─』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『スペクトラルフォース』公式ガイドブック
●じゅげむ編集部 編／delic著●定価:本体1000円(税別)
『ムーンライトシンドローム』トゥルース　ファイル
●月光症候群患者之会:編著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖(編著者名)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『モンスターファーム』マニア
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1500円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ!～』敏腕オーナー養成マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体900円(税別)
『OPTION　～チューニングカーバトル～』公式ガイド　OVER TAKE ADVICE BOOK
●じゅげむ編集部 編／フェイク 著●定価:本体1200円(税別)
『ブループレイカー　～笑顔の約束～』恋愛白書
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1400円(税別)

サターン＆プレイステーション両対応

『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1100円(税別)
『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体950円(税別)

サターン

『クォヴァディス2　惑星強襲オヴァン・レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著●定価:本体1100円(税別)
『VIRUS』HYPER COMPLETE(ウイルス　ハイパーコンプリート)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』
アイテム図鑑完成ガイド【スペシャルサービス版】
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『DJwars』OFFICIAL GUIDE─DJ養成マニュアル─
●DJwars☆MASTERS:編著●定価:本体1000円(税別)

NINTENDO64

『スーパーマリオ64』完全クリアガイド
●ワンナップ編著●定価:本体951円(税別)
『ウエーブレース64』タイムアタックエキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体874円(税別)
『マリオカート64』ファイナル　3Dドライバーズガイド
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)

スーパーファミコン

『METAL MAX RETURNS』成沢大輔のサバイバル教本
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～』初恋を見つける3年間
●CB'S PROJECT編著●定価:本体951円(税別)

書籍その他

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon─ムーン─』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT編著●定価:本体780円(税別)
『NOëL　～La neige～』フォトアルバム　柚実　千紗都　涼
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1200円(税別)

続報 『モンスターファーム』マニア2 発売までの道

大ヒット御礼『モンスターファーム』マニアの続編の情報をお伝えするこのコーナー。今回の本は、モンスターブリーダーなら一度は出場したい『モンスター甲子園』第4回大会へ向けた、バトル中心の本ですが、その他企画も注目度大。プレミア度の高い、モンスターファームグッズの紹介や、最新CDランキング登場モンスターなど色々です。そして右に注目、ついに発売日が決定。お楽しみに!

『モンスターファーム』マニア2 ～モンスター甲子園バイブル・最強への道～(仮)



●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●価格未定

7月24日発売

ソフトDATA
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション●PS●発売中●5800円●テクモ

以下続々刊行！ 乞う御期待！

8月上旬発売予定

『NOëL』シリーズ　メモリアルブック(仮)

●CB'S PROJECT:編著
今夏発売予定の『NOëL～La neige～』スペシャルも含めた、シリーズ全作品のメモリアル本です。

8月上旬発売予定

『XI [sai]』パズルモード全解法(仮)

●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著
もうハマってますか？　パズルモードの解法をドリルカード形式で編集。見て遊んで楽しい特製本です。

8月中旬発売予定

『影牢 ～刻命館・真章～』究極読本(仮)

●じゅげむ編集部:編／delic:著
この夏テクモが贈る3Dトラップバトル。刻人の謎に迫り、館、トラップの全てを御届けします。

発売日未定

『ナムコアンソロジー1』完本(仮)

●成沢大輔＆CB's PROJECT:編著
プレイヤーのノスタルジアを喚起させ、昔の熱いゲーム状況を伝える。読めるゲーム書籍となります。

10年間の記録」や「寺田克也インタビュー」が特に面白かった。
(東京都東大和市・22・大学生)

10周年本ということなのですが、できれば、もう少しワルのりして、過去の作品のページ、多くしてほしかったですね!!
(福岡県北九州市・24・ライター)

メモリアルとしていい一冊と思います。
(熊本県熊本市・31・会社員)

個人的に攻略だけがのってる攻略本は1000円以上だと買う気がしません。その点この本は寺田氏のラフからスタッフインタビューまで、サービス満点で大変よかったです。
(兵庫県神戸市・16・高校生)

寺田克也氏のイラストが多く載っているし、過去のタイトルの紹介などもあって充実していると思いました。
(東京都武蔵野市・20・学生)

単に攻略法だけでなく「神宮寺シリーズ」のおもしろさをみせているところがよかった。
(東京都北区・23・フリーター)

パスワードの場所、ミニゲームまで詳しくて役に立った。本も大きくて見やすかったと思う。
(愛知県名古屋市・18・学生)

オールカラーでザッピングの分岐ごとに構成されているので、とてもわかりやすかった。それに誰から、攻略するかA～Dの表示でストーリーの流れがこわれずに遊んでいけるので、良かったと思う。
(大阪府大阪市・25・主婦)

データイーストさんの御協力あっての本でした。

読み物企画は大満足です！　裏話がきけたり過去のデータがあったり。本の紹介も写真付きでとても嬉しい！
(千葉県浦安市・27・OL)

ハードボイルド小説の特集は良かった。実は原寮さんのファン。
(東京都杉並区・30・主婦)

小説企画、評判いいです。

しかし、ディスクシステム持ってたのに神宮寺のゲームがあったの…知らなかった。くやしい。やりたい!
(埼玉県川越市・19・アルバイト)

ファミコンショップか、持ってる人を捜してみてね。じゃまた来月。

5月発売のテレビゲーム

今月のGOOBOOソフト

- 少女革命ウテナいつか革命される物語
- スーパーリアル麻雀P7
- グランディア～デジタルミュージアム～
- スーパーファミコンウォーズ
- 炎の料理人クッキングファイター好
- Shadows of The TUSK
- STOLEN SONG

…etc

GOO BOO レビュー

注目ソフト評価確定!!

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。「注目!」に値するソフトは「注目ソフト・ピックアップ」を経て、読者により評価が確定します。巻末の読者ハガキでみなさんも応募してみてください。あなたの声がこのコーナーを作ります。

ゲーム情報の見方

GOO・・・・読者がもっとも評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGOODの意味です。

BOO・・・・読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBOOINGの意味です。

Jコード077348

SS

少女革命ウテナ いつか革命される物語

「ウテナ」のサイドストーリー



⬆女性ファンの多い同名アニメを題材に、オリジナルのストーリーが楽しめる

総評 原作に忠実な作りが、熱心なファンのハートをガッチリとつかんだようだ。また、応募してくれた人のほぼすべてが女性、というのもこの作品ならではの現象。分かる人にしか分からない独特の雰囲気、楽しみがあるようだ。

Goo スゴイオープニングから、ビックリするくらい素敵な男の人のヌード。あっという間にハマってしまう人が多いと思う(私もその1人)。テレビのアニメに負けないくらいよかったです。男の人にはちょっと辛いかもしれない。恋愛を楽しみたい方はぜひ。（神奈川県　夢見る乙女）

Goo 単なるアドベンチャー。しかし、その実態は深い心理ゲームだったりする。『ウテナ』の世界特有の「明」「暗」は、クセになるはず。映像、ストーリー、音楽など文句なし！　満足。（東京都　河合まこ）

Goo 原作の妖しい雰囲気が忠実に再現されていて、ファンには涙もの。特にオープニングは必見。おまけも豪華だし買い！　ただしファンの人限定。（岐阜県　岐阜の星）

Goo もう、スゴすぎる！　こんなにもTVアニメのイメージを損なわないゲームが今まであっただろうか！　まるでアニメを作ったときからあったストーリーのように、ちゃんとTVのストーリーに溶け込んでいるのが怖すぎる。完璧です。（神奈川県　美津花）

Goo 殿方と恋愛できるゲームをプレイしたのは初めてですが、新しい才能に目覚めてしまったのかもしれない。（新潟県　ソフトベンダー）

Goo 主人公にまで音声があったということに、一番驚きを感じた。ストーリーの方もしっかりできていて、何回プレイしても飽きない。だが、個人的にオープニングムービーが気に入らない。「軽いギャグ」と言ってしまえばそれまでだが。（神奈川県　にんちゃん）

Goo 本編で使用していたBGMが、バッチリ効果的に使用されていることもあって、静止画でもまるでアニメを見ているかのようです。キャラクターの行動やセリフも、本編のイメージを壊すことなく、うまく作られています。本編に挿入してもまったくおかしくないストーリーも、よくできていると思います。（北海道　阿部肇子）

Boo すごく惜しいソフトだと思います。あくまでファン向けで、サービスシーン（シャワー姿とかフンドシ姿とか）も満載だし。でも、せっかくのマルチエンディングなのに、分岐しても、エピソードがほとんど一緒なのが疑問。何回も遊ぶのが苦痛になる。（埼玉県　民井実佐）

Boo 原作ファンの夢を壊さない傑作なのですが、やはりアドベンチャーならではのいらだたしさがあるのも事実。作品世界を壊さない配慮の1つだとは思うのですが、できれば1度見た画面は選択肢部分までスキップできるようにしてほしかったです。（北海道　阿部肇子）

Jコード089656

SS

グランディア ～デジタルミュージアム～

オマケを超えたボリューム！

総評 単なるデータベースではないところが、軽い気持ちで購入したファンを喜ばせているようだ。もとの作品が好評価を得ており、ファンが購入したということもあってか、BOOの意見は少なかった。



⬆ダンジョンをクリアしていくことで、本編で使用されたさまざまな資料を集めていける

Goo 昨年発表された『グランディア』のおまけと考えていたが、別物と考えてもいい程の内容。もし『2』が出るならドリームキャスト版になるだろうけど、ぜひミリオンセラーになってほしい。（神奈川県　白鳥康仁）

Goo 3500円という値段がいい。『グランディア』はやっぱり面白い。どうして『FFVII』並みに売れないんだろう？　ドリームキャスト版も期待！（東京都　巧）

Goo 3500円という値段で資料が見られたり、ミニストーリーが聞けたり、ミニゲームができたりと、いろいろ楽しめる1本でした。本当に充実した作品だと思います。（茨城県　さくら命）

Goo また君たちに会えて嬉しい。（愛知県　なるお）

Goo あの感動が再び。新作ダンジョンはボリュームたっぷりだし、資料も充実。ファンなら買うのは当たり前で、本編を持っていない人でもOK。（岐阜県　岐阜の星）

Boo 『グランディア』のクリアデータが使えればよかったのに。読み込みも速くなってないようだし。（埼玉県　ペンタキング）

Boo とりあえずプレイしたが、人気ソフトの後にこの手のソフトが出るというのは、はっきりいって気に入らない。楽に商売しようと考えないでほしい。（兵庫県　びいと）

Jコード089109

SS

スーパーリアル麻雀P7

完全移植＋オマケも追加！

総評 この手のゲームは細かなゲームバランスよりも見た目が命。そのグラフィックがかなりのクオリティだったためか、ほとんどの人が満足している様子。シリーズの安定感を表す結果ともなった。

Goo 相変わらずツモがインチキくさい（笑）。でもこっちも四暗刻出したのでよし。キャラクターグラフィックとかもずいぶんきれいで言うことなし。（群馬県　高都）



⬆3人の対戦相手ごとにそれぞれストーリーが用意されている。移植度もかなり高い

Goo みなさん大変胸が大きいです。最初から最後まで魅力的なシーンばかりでとってもクラクラきました。麻雀としては、ルールを知らなくても役さえ知っていればどんどん先に進めます。難易度も選べるので何の心配もいりません。（愛知県　匿名希望）

Goo やっぱり絵がいいと思う。あと、麻雀が強くなった。（大阪府　あ）

Goo ロードが早くてテンポよくプレイできるのがいい。脱衣ムービーも乳首は見えないが、かなりHでよい。（岐阜県　岐阜の星）

Goo もう、定番！　SSの原動力ってったらこれしかないでしょ。あのうそくさい配牌がまたよいのだ!!（東京都　巧）

Boo アニメは抜群だが1度クリアしてしまうとやる気がなくなってしまう。アーケードのまま移植できればよかったのに。X指定廃止が恨めしいです。（静岡県　MK）

Jコード088846

SFC

スーパーファミコンウォーズ

名作シリーズが再び！

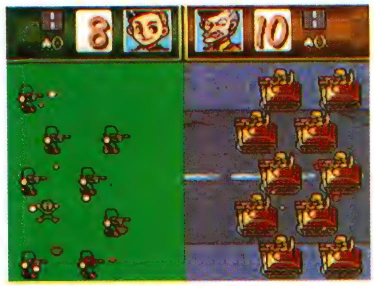
総評 もとの作品自体、相当評価の高かった遊び込めるソフトなので、当然のごとく好評価が続出した。SFメモリカセットを手に入れてまでやりたいという人もいたり、この作品の根強い人気を裏づける結果となった。

Goo シンプルで深いシステム。マップ、コンピューターの対戦相手も豊富。素人から玄人まで満足の1本。（静岡県　J・B）

Goo 懐かしさを超えてハマっている今日このごろ。（岐阜県　バグ64）

Goo これをプレイしたいがために、コンビニでメモリカセッ

トを購入し、書き換えのための操作をし、レジへ行き待つこと3分……。その間、小学生の男の子が僕のことをジロジロ見ている。メチャクチャ恥ずかしい。でも内容は遊びごたえ十分。さすが任天堂。（東京都　ともちん）


↑88年に発売されたものよりも、マップやユニット、モードなどが追加されている

Goo コンピューターの思考時間が短縮されてゲームがスピーディーに進行するのはイライラしなくていい。古さをまったく感じさせず、これは新しいゲームかと思ってしまうほどです。ゲーム中、「ファミコンウォーズが出るぞ-!」と叫ぶ兵隊さんが頭の中を駆けめぐる。（広島県　グレート・シン）

Boo デキはいいと思うけど、32ビット機のグラフィックに慣れたせいか、いまいちしょぼい。（長崎県　やっぱあの人）

Jコード077101
PS
料理は心？ いや根性!? 炎の料理人 クッキングファイター好

総評 料理マンガの独特のノリにハマれるかどうかで評価が別れた。全体的なゲームの甘さを指摘する辛口な評価もあったが、今までにない設定という意味では認めている人が多いようだ。

Goo ストーリーが『水戸黄門』並に単純でわかりやすい分、友だちと皆でワイワイ盛り上がる肴としては手頃なことこの上ない絶好の1本。（東京都　ぱいぱー）

Goo まさかこの題材をゲームにしてしまうとは！ 小気味よく進む会話テンポと、お約束ともいえるギャグの連続。料理マンガ好きな私にピッタリの1本だった。（東京都　スピーヌ）

Goo 大げさすぎるリアクションなど、どこをとっても某料理マンガを思い出してしまう。底が浅い気もしたが、この雰囲気は個人的に好き。（東京都　味王）

Boo 料理マンガ特有の派手な演出や、料理の解説は笑えるが、（料理）プレイングならぬアクションゲームで、ゲームそのものの広がりはなく、1度最後までやればそれまでのゲーム。（奈良県　レッキングググ）

Boo グラフィックがイマイチで、ストーリーが分かりすぎる。まあ好きな人にはいいけど、人を選ぶゲーム。（静岡県　青島幸雄）

Boo ありきたりなセリフに話の進み方もイマイチ。アニメはよくできていると思うが、バトルは少々手抜き気味に感じる。いっそのことアニメにしては?（神奈川県　ぺぺ）



↑食材を気絶させて、それを材料に料理を作るという異色の作品。料理の出来で勝敗が決まる

Jコード090077
SS
トレカ的な楽しさを満喫 Shadows of The TUSK


↑トレーディングカードバトルとほぼ同じ感覚で、デッキを組んで対戦。CPUは手応えあり

総評 慣れればハマるのだが、その前にあきらめてしまった人は、いい評価にはつながらなかった。ただし、コツが分かった人は、なかなか深いゲーム性を評価している。

Goo 慣れるまでは結構戸惑うが、ゲームそのものは『マジック：ザ・ギャリング』のようなノリなので、ツボにハマると楽しい。（東京都　ぱいぱー）

Goo ルールは簡単なので、楽にできると思っていたが、そうはいかない。でも、何回でもやる気が起こるのは、キャラクターのデザインがいいから。なかなかハマる。（和歌山県　西本貴志）

Boo 分かりづらい。ゲームの内容を理解する前にやめてしまう（他のゲームをプレイしてしまう）。キャラクターは女性が先行しすぎ。内容がいまいち面白くない。（東京都　三木俊洋）

Boo こういうゲームは初めてだが、最初の壁が超えられず、面白さが理解できる前にあきらめてしまった。じっくり考えることが自分の性にあってないと改めて感じさせられた1本。（香川県　ヤツ）

Jコード079111
PS
身も心も「ホテイ」になりきる！ STOLEN SONG

総評 ややこしいルールは一切ないという簡潔さが好評価を生んでいるようだ。ただし、ピック型コントローラーの操作性にはやや疑問が残るという人も。

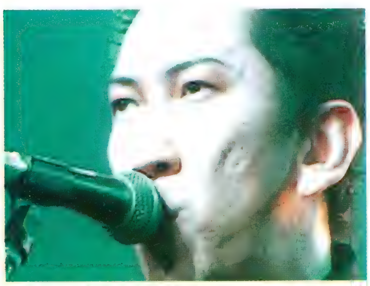
Goo 『パラッパ』的なゲームで、理屈抜きで楽しめる。専用ピックでギターの音を出していると、本当にギターを弾いているような気分になり、布袋寅泰の世界にどっぷりと浸れます。また、布袋さんの新曲も入っているので、1粒で2度オイシイソフト。（広島県　グレート・シン）

Goo ストーリーがアメリカンでよい。バタくさい感じが何ともいい感じ。（兵庫県　びいと）

Goo リズムどおりに弾くのはなかなか難しいが、布袋のファンなのでやってしまう。本当のライブの映像にも感動した。変な外人（アメリカ人?）とのギターバトルもなかなか熱い。『ボウイ』のファンも、布袋ファンも必須のアイテム。（東京都　ホテイマニア）

Goo 2人同時プレイができるのがいい。友達と一緒に演奏して、うまくできたときの感動といったら。次は本物のギターにも挑戦してみようかとまで思ってしまった（たぶん難しいだろうけど）。（神奈川県　盗人2号）

Boo Vピックの反応が鈍い。ちゃんと弾いているつもりでも、遅れていたり、音が出ていなかったりというのがじれったい。（大阪府　バルト）


↑専用のピック型コントローラーで、布袋寅泰の曲をプレイできる。全部で8曲がプレイ可能

在宅中古ゲームを遊べ！

皆さんも絶対に1度は経験あると思うけど、大作を買ったはいいけどあまりのボリュームに圧倒されてしまい、いつのまにか新作に目移りしちゃってそのままやりっ放し……。こうして、いつの間にか溜まっていく不完全燃焼なゲームたち。最近のハガキでも多いのは、新作はお金なくて買ってないけど、だいぶ前に買った良作をプレイしました、てな感じのもの。たとえば、

Goo **ポリスノーツ（SS）** 買ったまま未クリアだったので、引っ張りだしてプレイ。ストーリーは◎。セリフ回しもクスッと笑える。シューティングシーンは、バーチャガンをTV画面にベタづけし、ズルしてクリア。

Goo **アンジェリーク Special2（PS）** 『ときメモ』や『みつめてナイト』はよっぽどバカな答えを出さない限り、女の子に嫌われることって少ないけど、守護聖様との公園デートは難しすぎ。メモをこまめにとる努力がないとダメなので、面倒くさがり屋には×。

（2本とも北海道のエミリオさん）

こんな感じで、引っ張りだしてみると意外と面白かったりするんだこれが。1回目じゃ謎だったことが分かったり、クリアする意欲がわいてきたりして、違った意味で楽しめるのもゲームの魅力。むやみに買うよりは1つを極める、これだよ！

Jコード089753

PS

ワールドカップを疑似体験！
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98



⬆選手や競技場などがすべて実名で登場。トレーニングやオリジナル選手のエディットもできる

総評 唯一のFIFA公認ソフトで、本物の名前を使っているというのが好評価を生んだようだ。その他の要素も中の上といった感じで、あからさまなBOOの意見はなく、おおむね好評のようだ。

Goo 今世紀最高のワールドカップサッカーゲームだと思った。ナショナルチーム172、全選手実名。グラフィックも抜群で、サッカーゲームとしての出来も素晴らしい。特筆すべきは国の数の多さ。これだけあると、ワールドカップモードをやっても対戦の組み合わせがマンネリにならないので、長く遊べます。（千葉県　上章博）

Goo 操作系は慣れれば問題ないし、すべての国の選手が実名で登場するというだけでも買う価値がある。CPU同士での対戦を観戦するだけでも楽しいです。（長崎県　ジャンクルクル）

Boo プロフェッショナルとアマチュアのレベルが違いすぎる。アマチュアをやってからプロフェッショナルをやると、オフェンス、ディフェンス共に異常に強くなる。（神奈川県　神奈川・一）

Jコード072532

PS

壮大な物語をじっくり堪能
双界儀

総評 好評価のほとんどは、アクションシーンではなくそのストーリーや演出からきているようだ。アクション部分の評価はさほど聞かれなかった。

Goo キャラクターが好き！　声優さんも豪華だし。物語もさすがスクウェアって感じでいい。（栃木県　皐月　虹）

Goo 操作性が悪いとの前評判だったが、設定と物語の展開に引き込まれて、操作性うんぬんはどうでもよくなった。まるでOVAを観ているような感じがした。でも、ひふみさんの関西弁は間違っている。（香川県　喜田浩徳）

Goo ブーストがとてもいい。障害物に当たらずにいけたときの気持ちよさは格別。敵の強さも適度だし、物語もしっかりして、さらにロード時間も短い。かなりの良作。ただ、6800円はちょっと高いのでは？（東京都　ディクシ）

Boo 操作性が悪い。周りを見回すのにサイドステップしてしまう。視点変更といってもカメラの方向が変わるだけで、状況がつかめない。（神奈川県　FA-MAS）

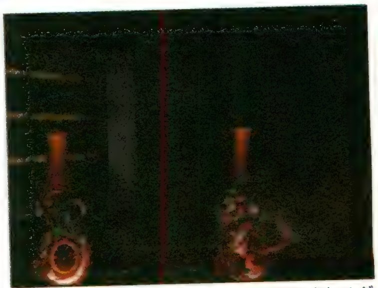


⬆3Dフィールドを駆け回るアクションに、東洋五行思想を題材にした壮大な物語がドッキング

Jコード052591

SS

シビアさが快感に？
バロック（BAROQUE）



⬆プレイする度にアイテムの位置や形の変わるダンジョンが舞台。ダークな雰囲気が特徴

総評 よくも悪くも『風来のシレン』を連想した人が多かったようだ。また、分かりにくいストーリーや難易度の高さがプレイヤーの意見を二分した。

Goo ゲームシステムは、『シレン』の3D版。先が読めないというか、現在の状況すら分かりにくいストーリーは、好みの別れるところだが、最後までやってみて。エンディングはぜひ見てほしい。（愛知県　なるお）

Goo 端的に言うと、ちょっとイっちゃってる『シレン』なのだが、しっかりした世界観に裏打ちされたストーリーで、ダンジョンに何度も潜ろうという気にさせます。これで、マップが見やすかったらもっとよかったのに。その点だけは残念。（山口県　びしゃもん）

Boo このゲームの中の世界は、不気味で不思議な魅力があっていいのだが、バイタリティを上げるアイテムがなかなか拾えない。『シレン』のように、最初にそういうアイテムを渡してほしい。個人的には好きなソフトなのだが、難しい。（東京都　なみくん）

Boo 世界観は意味不明でもカッコいいし、それを表現するだけのムービーやグラフィックもきれい。だけど、ゲームは敵との距離感がつかみづらく、攻撃も避けにくい。体力やバイタリティを回復するアイテムの出現率が低く、難易度が高くなってしまっている。（東京都　落合克崇）

GOO BOO フラッシュ

サクラ大戦2（SS）

Boo ストーリーにはドップリはまってしまうが、戦闘がうっとうしく感じる。（静岡県　市川祐介）

Boo 2回目以降は歌の部分や戦闘など、やりたくない部分をとばせるようにしてほしかった。各キャラクターの強制イベントも、フリー時間の自由行動の妨げになり、やる気をそぐ。（神奈川県　ぺぺ）

TAIL CONCERTO（PS）

Goo かわいいキャラクターと分かりやすい目的。そして、セリフは音声付きなので、小さい子でも遊べます。敵もかわいいので、なんかいじめてるみたいだった。しかし、操作性が少々悪いのが残念。視点変更できたらよかった。（神奈川県　T・M）

Boo 視点以外はまあまあ。作っているときに、どうして視点の悪さを改善しようとしなかったのか不思議。（東京都　サヒブ）

クレイマンクレイマン（PS）

Goo 今までにない粘土の世界という発想がいいと思う。操作も簡単なので手軽に遊べる。謎解きが好きな人にお薦め。（神奈川県　T・M）

ワールドスタジアム2（PS）

Goo 操作性、とくに送球するときのボタンの部分（戻りが遅い）がよくない。クイックスローなどに影響する。ファミコン、スーパーファミコンではスムーズにできるのに。昔のものに近くなったと聞いていたのに、なんか前作と同じで残念でした。（神奈川県　キャスバル）

Gダライアス（PS）

Goo やっぱりダライアスシリーズは最高！　移植は完璧。おまけのボスラッシュも楽しい。エンディングの音楽が、昔を思い出させるし、いうことなしです。（山口県　びしゃもん）

Jコード078620



⬆デュアルショックにも対応した、派手な演出と、魚型の巨大なボスが出現するのが特徴

ガングリフォンII（SS）

Goo ホーカムとツングースカを使えるのが嬉しかった。しかし、対空にはちゃんと対空ミサイルを使って欲しかった。ATMを対空に使うのはおかしい。（北海道　岳四郎）

探偵神宮寺三郎　夢の終わりに（PS）

Goo 『探偵神宮寺三郎』シリーズは1作目からもう10年も経つんですね。神宮寺はあれからほとんど変わりがないけど、助手の御苑洋子さんは作品ごとに少しずつ違うような。1作目からずっと洋子ファンの僕としては、製作している方たちの洋子像がどんな感じなのか知りたい

GOO BOO レビュー

のです。僕は『危険な二人』の洋子さんが一番好きです。
（北海道　エル・ヘンデル）

ドラゴンフォースII（SS）

Goo いろいろある国の中で、個人的に気に入っているのはイズモ国。本当ならファンタジー系が好きなのですが、君主が女性で部下もきれいな女性が多くて、女性キャラクターびいきな僕は、自然とそちらに魅かれていってしまうのです。
（北海道　エル・ヘンデル）

Boo 武将をとっても、仲間になってくれないのがくやしい。研究も失敗ばかり。結構ストーリーが単調に思える。けど長くは遊べそう。
（東京都　アサラッキ）

機動戦士ガンダム ギレンの野望（SS）

Goo 世の自称ガンダムファンよ！ これをやらずして何をする。ガンダムのすべてがここにある！
（福岡県　ロイエンタール）

Jコード070866



⬆1年戦争をできうる限り忠実に再現している。もちろんプレイ次第で史実を変えることも可能

Goo 相手の考える時間が短くていい。連邦軍でやっているが、感情移入してしまい、どのキャラクターもやられてほしくないので、ついついザコを使ってしまう。
（京都府　アサラッキ）

Goo 自分でやろうと買ったのだが、知らない間に進んでる？ どうやら年代を越えて楽しめるらしい。犯人は初代からのガンダムファンの母でした。
（神奈川県　ぺぺ）

ファミコン探偵倶楽部2 後ろに立つ少女（SF）

Goo ディスク版をやったことはないが、ストーリーがいいため古さを感じなかった。当時のものとしては演出も映画的なかっこよさがある。すぐクリアできるため、損した気分になってしまうのは残念。
（埼玉県　橋本晋吾）

Goo ディスク版未体験の自分にとっては嬉しい限り。古さはあまり感じずサクサク進むストーリー。リメイクのお手本です。
（東京都　やす）

クラシックロード～優駿2～（PS）

Boo 対戦用のゲームになったみたいで、つまらなかった。
（青森県　佐藤弘二）

GOO BOO キャッチアップ

メルティランサー Re-inforce（SS）

Goo テンポよく進むし、イベントの数も多くて飽きない。が、イベント時以外は画面に出てくるキャラクターは2人までで、腰から上の正面を向いている姿。仲間全員で話している絵を入れて欲しかった。
（大阪府　ホームラン女）

Goo ムービーが粗い。PS版も雑だったがもう少し何とかならないものだろうか。
（新潟県　ソフトベンダー）

サンダーフォースV パーフェクトシステム（SS）

Goo まずデュアルショック対応というのが嬉しい。グラフィック、音楽、背景もスゴイ。難易度は高いけど、オマケも充実しているので名作といってもいいデキ。
（静岡県　青島幸雄）

実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE '98（64）

Jコード090875



⬆ワールドカップへの道のりを疑似体験できる。リアルな動きと実況、操作性も前作より向上

Goo 設定できる戦術が多く、フォーメーションは細かい所まで決められる。操作性もかなり高いので、長い間やり込める。演出面も大変よくできているので、とても楽しい。特に日本選手がゴールしたときのパフォーマンスに個性がきちんと表れているので、サッカーファンも納得の1本。（神奈川県　高橋謙二）

Goo サポーターのニッポンコールや、ゴールしたときの派手な演出が楽しい。ただ試合中コンピューターが頻繁にタイムを出してくるのが不愉快。（埼玉県　たちゅひろ）

Boo 選手のグラフィックが少しカクカクしている。コントローラパックがないとセーブできない。相手チームの選手交代や、作戦変更などのとき、いちいち画面に出てくるのはちょっとうざったい。
（神奈川県　高橋謙二）

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド（PS）

Goo 話は短いけど、ストーリーは文句がない。特にデートシーンは泣ける。『エヴァ』のことにそれほど詳しくない人にも、ストーリーを楽しみたい人にも、自信を持って薦められるソフト。
（静岡県　青島幸雄）

サイドポケット3（PS）

Boo 的玉のアップなどが分かりづらい。
（千葉県　小林仁）

ナムコアンソロジー1（PS）

Goo 『覇王の大陸』のためだけにこのゲームを買いました。光栄の『三国志』シリーズよりシンプルなのに、独特の面白さがあります。時間もそれほどかからず、手軽に何度もプレイできる。
（大阪府　足の裏にアロム）

Goo 『ミュージアム』シリーズより収録数は減っていても、うまくアレンジが施されている。古臭さを取り払うくらいによくできていて、昔のゲームには思えない。むしろ昔のゲームの方がゲーム性というのは強いので、そこにアレンジが効いてより面白くなっている。オマケが多いのも○。（東京都　落合克宗）

プリズムコート（PS）

Boo ロード画面が多すぎる。試合も、運によって勝敗が分かれてしまう。（大阪府　ホームラン女）

パラサイトイヴ（PS）

Boo ハンドガンとサブマシンガンの弾は同じで許せるが、ショットガンとグレネードガンとは全然弾が違うと思う。（北海道　岳四郎）

Boo 発売前の期待が大きかっただけに、がっかりさせられた。ゲームスタート後のオペラの演奏をだらだらと長時間見せられるのも辛いが、移動速度も遅いし、ロード時間も長いし、ゲーム音楽もすぐに飽きる。クリア後のビルも、ただイライラさせられるだけ。
（千葉県　藤田主計）

アンシャントロマン ～Power of Dark Side～（PS）

Boo 内容以前に、操作性が悪すぎて遊べない。14インチのテレビじゃ小さすぎてよく分からないマイキャラクター&街の人。オープニングムービーで笑い顔（に見える）で涙を流す王妃様。当分ロールプレイングをする気が失せた。
（兵庫県　ななた）

タイムボカンシリーズ ボカンですよ（PS）

Goo オプションの各ボカンシリーズの主題歌が聴けるモードが嬉しい。リアルタイムで見ていた人間にとってはたまりません！ ゲームはツインビータイプのシューティング。セリフ付きのドクロ爆弾のおかげで私もクリアーできてホッ。
（愛媛県　カラス）

Jコード069019



⬆縦スクロールのシューティング。タイムボカンシリーズの懐かしいキャラクターが続々登場

今月はちょっと少なめ？

今月は、大作という大作がなく、コンパクトな作品が多かったためか、ハガキの量もイマイチ伸びず。ということで、もっとハガキを送って欲しい！ 読者の皆さんにはおかげさまで好評のコーナーですが、「読者がつくる読者のページ」という主旨を踏まえた上で、もっともっと充実したページにしていきましょう。

あなたの声で1本のソフトを細かく検証

ソフトみじん斬り

今や、セガを代表するソフトとなった『サクラ大戦』。前作の完成度が高いだけに、ファンの期待も大きかった。果たして『2』は、それに応えられたのか？　老若男女をときめかす、オンナの魔力をみじん斬りィ！

花組團員・人気投票

（表は上段：順位と名前　下段：有名人にたとえると）



第壱位　真宮寺さくら　136票
●有名人にたとえると？
新山千春
菅野美穂
奥菜　恵

第弐位　神崎すみれ　96票
●有名人にたとえると？
榎本加奈子
松雪泰子
川島なお美

第参位　マリア・タチバナ　84票
●有名人にたとえると？
天海祐希
宝生　舞
りょう

第四位　アイリス　65票
千秋／華原朋美／前田亜季

第伍位　ソレッタ・織姫　50票
神田うの／ビビアン・スー／マルシア

第六位　李　紅蘭　46票
遠藤久美子／篠原ともえ／鈴木紗理奈

第七位　レニ・ミルヒシュトラーセ　34票
広末涼子／鈴木蘭々／米良一美

第八位　桐島カンナ　31票
藤原紀香／内田有紀／神取　忍

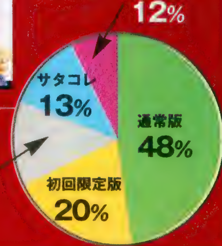
第九位　米田一基　30票
堺　正章／竹中直人／加藤　茶

第拾位　大神一郎　27票
草薙　剛／イチロー／松岡昌宏

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ の場合



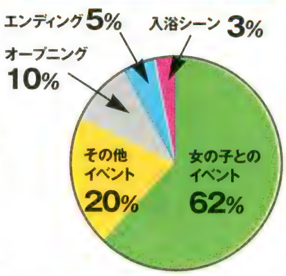
●セガサターン
●セガ・エンタープライセス
●ドラマチックアドベンチャー
●98年4月4日
●6800円



検証1 人はどんな場面でときめくのか？

◇大和撫子のさくら、すみれに人気集中。マリアは女性票を大量獲得しての3位。一方、実写キャストもなかなかイイ感じ。特にアイリスはチャイドルが多いだろうという予想に反し、心得た回答が大半。米良レニは髪型だけでなく、性別不明な点でも共通点アリ。奥が深いです。

グッときたのはどのシーン？



◇特定イベントに集中することなく、バラバラな結果。それだけ見せ場が多いというコトだけど…。

●さくらが自転車に乗る練習に、大神がお手伝い。さわやかで、純な気持ちになった。若いっていいなぁ。（東京都　みりまま）

●見合い後、戦闘でとぼけるすみれに「素直じゃないなぁ」と言ったら好感触♥「私のことを分かってくれる」と思ってくれたんだ！と嬉しかった。（福島県　阿祥）

●米田のことで、マリアが紅蘭にウソをつく場面。くっ…マリア、苦労性すぎだ！（千葉県　るる）

●クリスマスに、レニが生まれてきたことに感謝する姿。レニって、すれてなくてかわいいなぁ…。（千葉県　くま）

●カンナが大神を抱きしめるシーン。カンナの母性愛を感じた。抱かれたい！（宮城県　僕のサリー）

◇さてそんな彼女たちに接する、プレイヤーの態度はどうだった？

■初回プレイは硬派or軟派？

硬派 89%　軟派 11%

◇予想どおり硬派が大半。「正直に答えたまで」という人もいれば「とりあえず信用がほしいから」「ビビって軟派な答えができない」と偽善的な(?)人までイロイロ。まぁムチャは2回目からでも遅くないしね。では、いきなり軟派を貫いた、勇気ある方々の言いワケは？

●大神変態化が楽しい。ってゆーかアタシが変態なのね。（埼玉県　Q）

●風呂場をのぞきまくったから。（大阪府　くたばれ平八）

◇でも1回目は硬派だった人も、2回目は見るんでしょ、おフロ♥

検証2 『サクラ大戦2』の魅力と見どころは？

●一話ごとに、前と違う話になるのが魅力。（東京都　人生バラ色）

●いい意味で、完全無欠のお約束の世界。（福岡県　粟田　修）

●各キャラの心が一つになってゆく過程。（三重県　みっちー）

●たとえラブラブにならなくても、ストーリーだけでも楽しい！（福島県　阿祥）

●サブタイトルは～君、笑い死にたもうことなかれ～です。（兵庫県　もっこり侍）

◇『サクラ』が認められるのは、キャラゲーでなく、キャラが立つたゲームだから。その分感情移入できなければ、面白さも半減してしまう。そのためにも…。

●魅力を知りたかったら、きちんとセリフを聞いてクリアしましょう。（栃木県　32才・会社員）

検証3 今後の「サクラ」への要望は？

◇OVAにミュージカルに、マルチな展開を続ける『サクラ』。実際に、今後ファンが望むことは？

1 続編への要望
2 関連ゲームの発売
3 TVアニメ化

◇と思ったら、純粋に続編への期待が大半。ゲームの完成度が高い分、そのイメージを大切にしたいって人が多いみたい。その他の意見は…。

●ジャンボールグッズの開発を！（宮城県　僕のサリー）

●各メンバーを徹底特集した、本とか何か出して欲しい。アイリスのだけでも。（千葉県　安藤充謙）

●藤島氏によるコミック化。（埼玉県　渋谷哲Q）

●帝国華撃団フランス支部のサイドストーリー。できれば007調が望ましい。（福岡県　粟田　修）

◇では、最後に続編への要望を。

●もっとストーリーに力を入れて欲しい。「ファンサービス大戦」にはするな！（茨城県　神砂嵐）

●次は大神さんにも声を出して下さい。（千葉県　ヤッピー）

●大神だけでなく、さくらなどからの視点のゲームも、面白いと思う。（茨城県　大牟田肇）

●とにかく、続編は絶対出してほしい！（東京都　人生バラ色）

ソフト売上ベストテンから、周辺機器やオススメCD-ROMまで
ギュギュ～ッと濃縮パソコンページ

ぱそじゅげEX
イーエックス

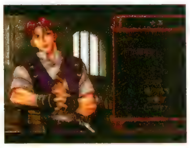
パソコンゲーム Top10

1位 NEW 維新の嵐　幕末志士伝
●WIN95●リコエイションゲーム●光栄
●98年5月1日●9800円
684p.



幕末という激動の時代をキミならどう生き抜く？　史実に基づくイベントがてんこもりで、歴史ファン大満足の1本。

2位 ↓1 Ys eternal
●WIN95●アクションRPG●日本ファルコム●98年4月24日●7040円
603p.



「難しすぎて進めない」という人へは日本ファルコムのHPへ。イージーモードのプログラムがダウンロードできるぞ。

3位 →3 三國志VI
●WIN95●歴史シミュレーション●光栄
●98年3月13日●13800円
225p.



3ヶ月連続でランクインの人気歴史シミュレーション。シナリオ、システムともにマニアックな作りになっている。

4位 ↓2 チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV
●WIN95●歴史シミュレーション●光栄
●98年4月3日●9800円
216p.

5位 ↑8 大戦略マスターコンバット2
●WIN95●シミュレーション●システムソフト●98年4月23日●9800円
171p.

6位 →6 パワードール2 plus DASH
●WIN95●シミュレーション●工画堂スタジオ●98年4月17日●11800円
162p.

7位 NEW Red line Racer
●WIN95●レース●イマジニア
●98年5月29日●9800円
135p.

7位 NEW エンブレイス
●WIN95●アクションRPG●TGL
●98年5月22日●9800円
135p.

9位 NEW シミュレーションRPGツクール95
●WIN95●バラエティー●アスキー
●98年5月29日●9800円
117p.

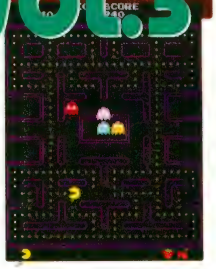
10位 NEW FIFA:ロード・トゥ・ワールドカップ98
●WIN95●サッカー●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●98年4月24日●7800円
108p.

今月の**MENU**は…

温故知新

懐かしい名作ゲームで心ゆくまで遊んじゃおう!

NAMCO HISTORY VOL.3



『パックマン』ってやったことある？　じゃあ『スーパーパックマン』は？「懐かしい～」って叫んだアナタは恐らく三十路あたりだね。「やったことねぇよ」ってキミ、この機会にぜひチャレンジしてみて。平面ドット絵の世界も結構奥が深いってこと、わかってもらえると思うんだ。

夏にむけてアクセル全開！ オートマ限定連載!!

渋谷洋一の『RED OUT!』
スタパ斉藤の『地獄から（以下略）』



イラスト／R研究所

PRESENT
このマークがついているモノは、「ぱそじゅげ」読者へのプレゼントです。
欲しい方は、住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒105-0021　東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル
株式会社リクルート　じゅげむ編集部　ぱそじゅげEX「○○プレゼント」係
までハガキでどうぞ。このコーナーへのコメントなんかも書いてくれるとうれしいな。
締め切りは7月29日。当日消印有効です。

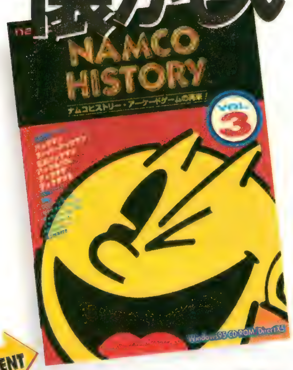
温故知新

懐かしい名作ゲームで心ゆくまで遊んじゃおう!



今月のPUSH!

今回は、復刻ゲームを収録した『ナムコヒストリー』を紹介。数々の名作を生みだし、アーケードゲームを盛り上げてきたナムコの懐かしいゲームが満載されているのだっ!!



PRESENT ⬆今回はこのソフトを2名の読者にプレゼント! 詳しくは207pを見てね

NAMCO HISTORY VOL.3

●WIN95●バラエティ(アクション)●ナムコ●98年6月19日発売●5800円
●CD-ROM●Pentium100MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き10MB以上
Jコード 091120

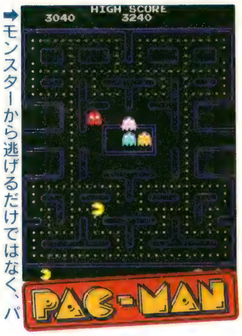
誰もが知っている超有名なゲーム 懐かしのパックマンがついに登場

アーケードゲームの名作を復刻した、ナムコヒストリーシリーズの第3弾が発売された。今回収録されているゲームは、一世を風靡したあの『パックマン』シリーズ4作と『ディグダグ』シリーズ2作の計6作。

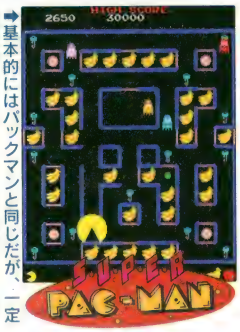
『パックマン』は、1980年に発表されるや、日本のみならず海外でもブームを巻き起こした名作アクションゲーム。モンスターから逃げながら、迷路の中のエサを食べていくという面クリア型。単純なシステムながらも、頭を使う奥の深さがあり、高得点クリアを目指すゲーマーたちをヒートアップさせた。

また、ナムコのゲームならではの洗練されたデザイン、可愛らしいキャラクターが人気を呼び、さまざまなキャラクターグッズも発売された。特に、アメリカでの人気は高く、テレビアニメまで放映されるほどだった。当時、男のたまり場だったゲームセンターに女の子が現れだしたのも、ナムコゲームの影響があったことは間違いない。

ただ、懐かしいだけじゃないナムコの名作ゲーム。パソコンでその面白さを再確認してみてはどうだろう。



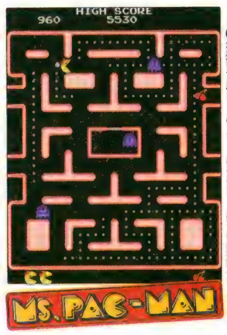
➡モンスターから逃げるだけではなく、パワーエサを食べるとモンスターに反撃することができるのが面白かった



➡基本的にはパックマンと同じだが、一定時間無敵になるアイテムが加わっている。ちなみにアーケードからの初の完全移植



➡鍵の掛かった小部屋にあるアイテムを食べていく。ナムコのいろいろなゲームにちなんだアイテムでパワーアップ!!



➡パックマンの女の子版。基本的に内容は同じだが、ボーナスフルーツが動き回るなどの変更点がある。海外でのみ発売された



➡地中を掘り進みながら、モンスターにモリを刺し、パンクさせて倒すゲーム。地中にある岩を落として、つぶすこともできる



➡戦略性が高まり、モンスターをパンクさせるだけではなく、島にドリルでヒビを入れ、一気に崩して海に落とすこともできる



家庭用と比べて嬉しいのが、なんといってもこの豊富なおまけ。今回の付録は、壁紙ファイル、スクリーンセーバー、キャラクターアイコン、キャラクターカーソル、イラストデータ、NGギャラリー、紙工作本の計7本。特にNGギャラリーに全話収録されている漫画「午後の国」は必見。これは『ワルキューレの冒険』のデザインを手がけた冨士弘氏の作品で、当時の人気連載だったのだ。


➡今回、収録されているゲームのキャラクターがカーソルに。全部で30個以上もあるぞ


➡昔のナムコオリジナルカレンダーからよりすぐったものを収録


➡ゲームセンターで配布していた小冊子「NG」の創刊号から14号までを一部抜粋して紹介




➡収録ゲームのキャラクターアイコンが、何と100種類以上も

復活 よいこのたのしい図画工作教室

『VOL．3』の付録の紙工作本には、実際にゲームセンターで使われていたポップの縮小版や、「NG」のサービスページに掲載されていたペーパークラフトなどが満載。編集部では、これらがどのようなオマケなのか、実際に作成してみたゾ。えっへん。



←これだけ『VOL．1』の付録で『ゼビウス』のソル・バルウ。今回はマニュアルについていた物を切り張りしたが、プリントアウトして使えるデータもCD-ROMに収録。ちなみに下のマップはパッケージの裏面なのだ



↑『スーパーパックマン』のミニポップ。「激烈変身」のキャッチが、当時のゲームセンターでも目立っていた



↑『ディグダグ』のミニポップ。「パンクさせるより、つぶしちゃえ!!」の文句がいい



←『パック＆パル』のミニポップ。モニターの上に飾りながらゲームをするといい感じ



→これが『ナムコヒストリーVOL．3』付録の紙工作本。他にもチラシやポストカードなどが付いている



→『グロブダー』に登場する「ハイパータンク」のキット。けっこう細かくて難易度高し。拡大コピーして作るといいかも



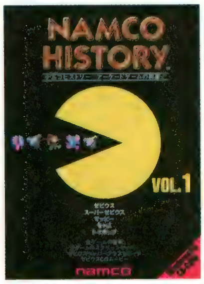
↑→NG13号（1986年）の巻頭付録だった『ディグダグ』のキャラクターを使ったスタンプ



↑→立体的で、可愛らしい『パックマン』のミニポップ。やっぱりキャラクターのよさが光っている

ナムコヒストリーVOL．1

『ゼビウス』『スーパーゼビウス』『マッピー』『トイポップ』『モトス』の5本を収録。『ゼビウス』に登場するソル・バルウとタルケンのペーパークラフト付き。



●WIN95●ナムコ●97年4月25日発売●5200円



→警官のマッピーを操って、盗品を取り戻せ。コミカルで可愛いアクション『マッピー』

ナムコヒストリーVOL．2

『ドルアーガの塔』『グロブダー』『タンクバタリアン』『ラリーX』『ニューラリーX』『フォゾン』の6本を収録。もちろんオマケDATA付き。



●WIN95●ナムコ●97年11月28日発売●5800円

↓『ドルアーガの塔』の特製マウスパッドが付属している



HYBRID

シムサファリ

さらにPUSH!

●自然公園開発シミュレーション●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●98年7月3日発売●7800円　Jコード080578

●CD-ROM

絶対に窓から手や顔を出さないで下さい

こんな事もシミュレーションゲームに？　と、奇抜な題材で毎度驚かされるシム〇〇シリーズの新作だ。舞台は自然の大地が広がるアフリカのサバンナ。プレイヤーは、そこに野生の動物や植物をバランスよく生息させ、世界一のサファリパークを目指し運営する。面白いのは、動物達にエサを与えず自然に繁殖させるため、食物連鎖によって生存できるよう動植物を配置しなければならないところ。もちろんパークの大事な収入源、観光客の利用するキャンプ場の開発も忘れてはならない。レストランや野外劇場などの娯楽施設を設置して観光客を喜ばせよう。デスクトップに広がる大自然と愛くるしい動物達は、きっと貴方の疲れた心を癒してくれるでしょう。



↑登場する動物はナント50種類以上。生物図鑑も用意されているぞ



←ここは原住民の村。村もパークと共に発展する。長老の言葉は、ゲームの大切なアドバイスだ

WIN95

FORSAKEN

さらにPUSH!

●3Dシューティング●アクレイムジャパン●98年6月26日発売●6800円　Jコード091537

●CD-ROM●Pentium100MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き50MB以上

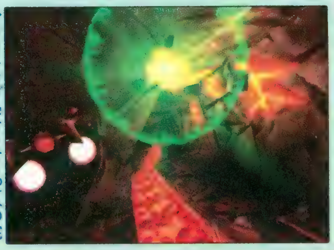
自由に3D空間を動き回って敵を撃ち倒せ

360度、全方向に視点移動可能な3D空間を舞台にした、シューティングゲーム。プレイヤーは、バウンティハンターとして武装ホバーバイクを駆り、防衛システムや海賊を倒していく。ホバーバイクは全部で16種類あり、それぞれ外見や武装が異なる。武器は、6種類のガンとミサイル、3種類のマインがあり、アイテムを取っていくことで変化するぞ。

また、フォース・フィードバック・ジョイスティックに対応しているので、敵に攻撃を受けたときや、壁にぶつかったときの衝撃がジョイスティックを通して体感できるぞ。もちろん、インターネットを介した最大16人までのネットワーク対戦も可能なので、ネットでの盛り上がりが期待できそうだ。



↑動きが滑らかなので、3D酔いしやすい人でもそんなに気にならない



→3Dチップ「Voodoo2」への完全対応なので、グラフィックのクオリティは最高だ

TOPICS

最近、話題のウィンドウズCE事情

ウィンドウズ95の発売から3年、まもなく新しいOS「ウィンドウズ98」が登場する。それに先立ち、ビル・ゲイツ会長も来日、去る6月17日の発表会で講演を行った。また、ウィンドウズCE2.0の登場、セガの新型家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」へのウィンドウズCEの採用など、最近ウィンドウズ関連の動きが活発化している。そこで今月は、特にウィンドウズCEにスポットを当て、このOSがドリームキャストに搭載される意義について解説しよう。

ウィンドウズCEは「ウィンドウズ」という名前はついているが、95や98とは違い、モバイルPCのような小型情報端末や、デジタル情報ポケベル、DVDプレーヤー、インターネットTVなどのPC家電を制御するために作られたオペレーティングシステムのプラットフォームだ。もちろん、ウィンドウズとの互換性についても十分考慮されている。モバイルPC用の最新バージョン2.0では、カラー化、表示領域の拡大など、より便利な機能が付加されている。


↑製品発表会ではビル・ゲイツ会長自らデモンストレーションを行った


↑ウィンドウズCE2.0を搭載し、使いやすくなったモバイルコンピュータ、NECのモバイルギアMC-R500

ドリームキャストでは、ウィンドウズCEをカスタマイズしたものがOSに採用されたが、その中にはウィンドウズでゲームのグラフィックスやサウンドなどの表現能力を強化するDirectXも含まれている。これによって、現在の先端PCゲームが実現している美麗な視覚効果や機能を同じように利用できるというメリットが得られる。

また、これまでの家庭用ゲームの開発では、そのプラットフォームによって専用の機材やソフトなどを使わなければならないため、PCから家庭用への移植には手間がかかっていた。しかし、ウィンドウズCEをOSに持つドリームキャストならば、移植は比較的容易になる。さらに、ゲーム製作・移植の時間が短縮できるため、コストも抑えられるというメリットもある。

このように、ドリームキャストへのウィンドウズCEの採用によって、PCゲームと家庭用ゲームのメーカーそれぞれが、お互いの分野へ参入しやすくなる。やがて、PCゲームと家庭用ゲームとの垣根がなくなる日がくるかもしれない。


↑今秋の発売が予定されているドリームキャスト。どんな人気PCタイトルが移植されるのか、その発表が楽しみだ

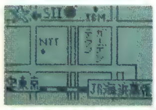
新製品

腕につけるパソコン「ラピュータ」登場!!

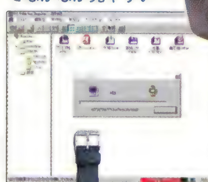
SIIから、腕につける小型パソコン「ラピュータ」が発売された。16ビットのCPUを内蔵し、独自のW-PS-DOSというOSを備えている。これによって、データファイルやアプリケーションがディレクトリ構造で視認でき、非常にわかりやすい。階層やメニューを移動するのには、本体下部に付いているカーソルポインターを使用する。

あらかじめインストールされているソフトには、スケジューラやアドレス帳などのPIM(パーソナル・インフォメーション・マネージャー)や、電卓、ゲームなどの他、画像やテキストを参照することができるビューワソフトもある。

また、付属のドッキングステーションとウィンドウズ用ソフトで、パソコンとも簡単に接続し、データをやりとりできる。ちなみに、電池寿命は1日1時間表示させた場合で、約4カ月ほど持つということだ。


↑102×64ドットマトリクスSTN液晶表示でなかなか見やすい


↑搭載メモリが512KBの標準タイプ(38,000円)と、2MBのプロタイプ(48,000円)がある


←ラピュータのデータを、パソコン上で編集するためのソフトがついてくる


↑インターフェースは、赤外ポートとRS232C対応のシリアルポートが用意されている

CD-ROM

祝!! 結成20周年『Y.M.O. SELFSERVICE』

'83年に散開した伝説のテクノバンド、YMO。今年はその結成20周年にあたる。それを記念して、YMOの活動全てを収録した2枚組のCD-ROMが発売されることになった。「データベースサイド」にはメンバーのプロフィール、アルバムの全ての楽曲、当時の関係者の証言などを収録。「マニアックサイド」では、非公開だったトラックシートや未公開音源を聴いたり、ミキシングを楽しむことができる。なお、発売記念としてシチズン腕時計の最新モデル「DIGI-ANA」限定バージョンが抽選で100名に当たるチャンスあり。欲しい人は早めにゲットだ。

Y.M.O. SELFSERVICE
●HYBRID●マルチメディア
●株式会社アスク
●98年7月1日発売●9800円

7月1日～4日のWindowsWORLD Expoに出展予定


↑坂本教授も、"行かなくちゃ"細野ダンナもAXEL幸宏さんも、昔はもっとトンガってたんだよ～。懐しーね


←ミキサールームではリミックスも楽しめるのだ

CD-ROM

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク Vol.6

●HYBRID●コレクターズディスク●ガイナックス
●6月19日発売●6800円

幅広いファン層を誇るエヴァンゲリオンのコレクターズディスクシリーズ第6弾。今回はTV版18～26話に加え、劇場版「Air／まごころを、君に」からも画像を収録。さらに、名セリフが再現できる音声サンプリングデータ、デスクトップアクセサリ3種、スロットゲームをはじめとするミニゲームなど充実の内容。

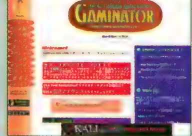


CD-ROM

ゲーミネーター：CD-ROMマガジン NO.1

●WIN95●デジタルゲームマガジン●P&A
●6月中旬発売予定●4800円

世界中のあらゆるゲーム情報を一同に集めたPCゲームファン必見のゲーム情報専門サイト「GAMINATOR.COM」が、CD-ROMマガジンになった。2枚組のCD-ROMには、各コンテンツがぎっちり。さらにデモ版ゲームも40本以上収録されており超オトク!! 3ヶ月に1度の発行予定だ。

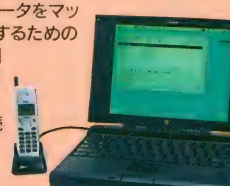


<ゲーミネーターURL：http://www.gaminator.com>

新製品

コイツはすげえ便利だぜ 電話帳をホイホイ編集

(有)電気本舗とリュウド(株)は7月18日より、デジタル携帯電話の電話帳データをマッキントッシュ上で管理するためのソフト『携帯ほいほい』(予価12800円)を発売する。マックのモデムポートと携帯電話を接続するケーブルが付属。詳しいことはHPにて。



<http://www.vega-net.co.jp/dnki/>

スタパ斎藤の地獄から恐怖が悪魔の計算機男の死闘・アンドロイドは電気羊の夢を家政婦と見た・美人女将秘湯紅葉湯けむり殺人事件年末2時間スペシャル世紀末滅亡編(以下略)

フロム ヘル

―第8回― 怒髪天！超絶多機能携帯電話！地獄！

地獄の携帯電話
J-PHONE DP-212(パイオニア)



価格：1万9千円で買ったヨ
主な機能：凄まじいインターネットメール送受信(恐ろしいスカイウォーカーEメールオプション申込み時)、すげえ手書きフリーメモ、激便利なスケジュール機能、死ぬほど見やすい漢字電話帳300件、絶命するほど使える電卓機能、死ぬ間際でも時間がわかる時計機能、死んでも絶対やりたい8種類の占い機能、死んだ後でも蘇生してプレーしたい3種類のゲーム機能など全て地獄の性能なのダ!!

便利過ぎ！もはや携帯電話じゃない！

やっぱ夏は電話だ!! 電話をかけてえ!! しかしコンピュータ野郎の夏はEメールに決まっている!! ヤベエ!! 電話をしてえのにEメールに決まっているとはヤベエ!! どうしたらいいんだア~ッ!! キャアーッ!! そんな拙者に朗報!! なな、何とJ-PHONEの携帯電話を使えば、電話もEメールもできちゃうから電話マニアとコンピュータマニアを同時にやってるダブルマニアでも大安心っ!!

ていうかJ-PHONEの携帯電話を買ってEメールオプションに申し込んで月々千円払えば、携帯電話からインターネットメールを書いたり、携帯電話にインターネットメールが届いたりするからこれしかないッ!!

ていうか買ったんですけど。この携帯電話最高なんですけど。パイオニアなんですけど。型番はDP-212だった。あと液晶がデカいけど表示される情報もたくさんあるから許すと思った。あと電子手帳みたいな機能があると思った。それは手書きメモとか電話帳メモとか音声メモとかであって付属のペンで液晶をキュリキュリってやって情報を入力できるから死ぬほど楽勝な携帯電話でした。そして肝心のインターネットメールもこの液晶に表示されたりペン操作でメールを書いたりできるから、コレってホントに携帯電話かよふざけんなよ多機能過ぎだよ〔冗談じゃねえよ買うしかねえよいったいいくらすんだよ~コレ。

ええッ!! 店頭価格1万9千円!! たた、高い!! そそそ、そんな高いモン、要らないッ!!

でもJ-PHONEショップのおねいさんが美人でナイスバディだったので速攻で買ってみたヨ!! むちゅ。むにに。あっ。

そして俺が手に入れたのがさっき紹介したDP-212だ。書く順序が逆だった!! あふん。

この携帯電話は死ぬほど便利なので死者続出中とのウワサだが、他にも電子手帳的機能があってさらに人類絶滅中とのウワサまであるがそれはそれとして、本体が銀色で死ぬほどイカス!! さらに液晶が青いバックライトなので即死するほどイカス!! だからもはや我々人類は絶滅したも同然っていうか絶滅中ッ!!

ところが、この携帯電話には非常におもしろいラブ運占いと3種類のゲーム(落ちゲーと五目並べとお花育てゲーなんダ)があるので、これらのお遊び機能使いたさに絶滅寸前の人類も蘇って元気になって占いとゲームで遊びまくるんだから安心!!

要するに、携帯電話機能+インターネットメール機能+お遊び機能!! この3つを搭載した前代未聞の地獄から来た地獄のパソコン並性能!! 死ぬ!! もうだめだ!! うグっ。死んだ!!

ちなみにEメールの送受信には制限があるヨ!! ていうか送信できる文字は全角で64文字までで受信できる文字は全角で192文字までででこんなちょっとじゃメールなんかやってらんねえよと思ったら大間違い!! コレでも支障なくメールが送受信できるから恐ろしい!! さすがは地獄の携帯電話!! そして俺はこの地獄の携帯電話を使って毎日インターネットメールを送受信しているのであって、非常に便利であって、しかもサイバーであって、J-PHONEショップのおねいさんはセクシーダイナマイトなのであっ(以下略)

渋谷洋一の RED OUT!

THE RETURN OF HIGH-ROLLER

▶第8回 現実(リアル)と『アンリアル』

今また非現実世界への扉をいざ開かん!!

ようやく沖縄は石垣島から戻ってきた。今思えば石垣島での一ヶ月は、夢のような別世界。



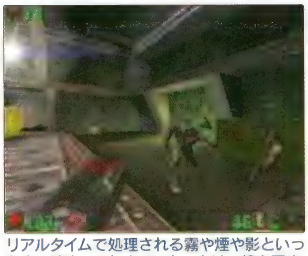
石垣島は観音崎、大崎、米原。離島は西表島、竹富島、黒島、新城島で美しい魚たちと泳ぎまくり。さらには海人(漁師)の船に乗せてもらってのカツオ、マグロ釣りは、自分が持っていた釣りのイメージを一新させてくれた。

竿を使わず、天蚕糸だけで12キロもあるマグロを釣る!? もちろん気をつけてないと、スパスパと手のひらを切ってしまう。この緊張感、まさに魚との闘い。これを体験すると、釣竿や電動リールを使っての釣りが邪道とさえ感じられてしまう。ギャフで船に上げ、レンガでマグロの頭を何度もひっぱたいて、動きを止める。返り血を全身に浴びて、ニヤニヤしている様は、サイバースペースの戦場に立つクエークプレイヤーを彷彿とさせる……。

釣り上げたばかりのカツオの背のブルーは、なんとも鮮やか。氷の池に入れたとたんに、魚屋でみる紺色にかわってしまう。船の上で食ったカツオのうまさ。これ以上の新鮮な刺身はない!! 闘って、ブッ殺して、食う。醍醐味だね。ハッハッハッハ、こりゃ、病みつきになりそうだ。

夜になれば、夜空に飛行する人工衛星を肉眼で確認できる。市街から離れれば、星明かりだけの美しい暗やみが、辺りに広がる。名蔵湾へ向かう道。ホタルの光のカーテンが左右に延々と続く。波の立たない穏やかな海の日には、夜光虫を見ることができる。浅瀬を歩けば、その足跡にホタルのような光がいくつも見える。ホタルのカーテン、夜光虫の絨毯のはしごはなんとも幻想的である。日が上れば、また雲の影との追いかけっこ。バンナ公園から市街へ向かう道は、延々と下り坂。サァーッと駆け下りる気持ちよさは、それまでかいた汗の量に比例して、気持ちのいいものだ。俺は実に現実を楽しんできた。だがなぜ、人はそれを夢のようとか、幻想的なとか、わざわざ非現実の世界へ追いやって表現するのだろうか?

そして今、非現実と銘打ったゲームで俺は、リアル感を楽しもうとしている。『アンリアル』はエピックメガゲーム社が開発したクエークライクなアクションゲーム。その美しいグラフィックは、あのインテルがびっくりして、AGPの公式デモとして、急遽採用したというほど。01のビット信号から生まれるサイバースペース。そこで見る流れる雲は、思わずリアルを感じさせてくれる。さあ、どちらの空も楽しんじまえ。



リアルタイムで処理される霧や煙や影といった光の演出。これまでのものとは一線を画す



動作環境としてAGP対応ビデオカードを推薦。非現実を楽しむにはマネーパワーが必要

6月発売のPCゲーム +α Flash!

今月のPCゲームも少なめ。そんな中、注目したいのが『北斗星3号』。ブルートレインの旅を風景から音声までリアルタイムに再現できる異色のソフト。旅好き、列車好きの人に超オススメ!!

WIN95 =Windows 95™対応　MAC =Macintosh対応
WINDOWS =Windows 95™・Windows 3.1対応
HYBRID =Windows・Macintosh対応

WIN95　Jコード091006
ぱずりん♥ぐ～　地中海編
ぱずりんぐ／ココナッツジャパンエンターテインメント
6月25日　1980円



今月の『ぱずりん♥ぐ～』は地中海が舞台だ！　アイテムを上手く組み合わせてステージをクリアしよう。仕事の合間の気分転換にピッタリ。

●CD-ROM
●Pentium75MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き10MB以上

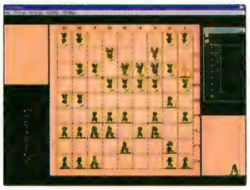
WIN95　Jコード074942
Addiction Pinball
ピンボール／メディアクエスト
6月21日　7400円



データは実際のピンボール台から取得。そしてボールの動きは、運動力学に基づいておりとてもリアルだ。イベントも豊富に用意されている。

●CD-ROM
●Pentium100MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き5MB以上

WIN95　Jコード091391
お父さんのための将棋2
テーブル／アンバランス
6月26日　3980円



「第8回コンピュータ将棋選手権」において見事3位に輝いたプログラムが『お父さんシリーズ』に登場！　通信対戦にも対応している。

●CD-ROM
●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き16MB以上

WIN95　Jコード091499
QUAKEⅡ ミッションパック :The Reckoning
3Dアクションシューティング／アクティビジョン・ジャパン
6月21日　5800円



『QuakeⅡ』と同様、このミッションパックは数々のミッションによって構成されている。定期的に目標を確認しながら進めていこう。

●CD-ROM
●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き100MB以上

WIN95　Jコード092789
TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ
カーレースゲーム／イマジニア
6月12日　9800円



3D地形データに基づいて正確にモデリングされたサーキットを駆けるリアルなレースゲーム。ツーリングカーの魅力を思う存分楽しめる。

●CD-ROM
●Pentium133MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き14MB以上

WIN95　Jコード093556
Microsoft Outwars 日本語版
3Dアクションシューティング／マイクロソフト
6月5日　推定小売価格 7800円



人類滅亡を阻止する3Dアクションシューティングゲーム。正体不明のエイリアンに襲撃された23世紀の人類のコロニーが舞台となる。

●CD-ROM2枚組
●Pentium133MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き170MB以上●要8倍速以上ドライブ

HYBRID　Jコード091936
寝台特別急行6003列車 北斗星3号
上野17:18発～札幌9:20着　オロハネ25の汽車旅
シミュレーション／スパイク
6月26日　9800円



ブルートレイン北斗星3号の旅を完全シミュレートした体験ソフト。車内、車窓からの風景、車内アナウンスまで完全収録されている。

●CD-ROM2枚組
(WIN95)●Pentium133MHz以上●メモリ16MB以上(MAC)●PowerPC603/100MHz以上●メモリ16MB以上

WIN95　Jコード091502
Wolfenstein 3D
3Dアクションシューティング／アクティビジョン・ジャパン
6月21日　2980円



3Dアクションシューティングゲームの元祖といわれているソフト。第二次世界大戦末期のドイツが舞台だ。次々と襲いかかるナチス軍を倒せ！

●CD-ROM
●386・33MHz以上●メモリ640k以上
●HD空き3MB以上

WIN95　Jコード092916
Actua Golf2
ゴルフシミュレーション／マイクロマウス
6月18日　9800円



世界的に有名な解説者の解説付きでプレイするゴルフゲームの決定版。実際のチャンピオンシップ・トーナメントの醍醐味を味わえる。

●CD-ROM
●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上

WIN95&NT　Jコード096564
Microsoft Monster Truck Madness 2 日本語版
3Dレーシング／マイクロソフト
6月5日　推定小売価格 7800円



全米で大人気のモンスタートラックレースをリアルに再現したレーシングゲーム。市街地、山道、浜辺などの迫力あるレースが味わえるぞ！

●CD-ROM●Pentium133MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き170MB以上●要4倍速以上ドライブ●フォースフィードバック対応

WIN95　Jコード092703
シュバルツシルトGXR　時現の遣人
SFシミュレーションゲーム／NECインターチャネル
6月26日　9800円



SFシナリオSLG『シュバルツシルト』シリーズの最新作。今回は新キャラが登場！　若き国家元首となり、恐怖政治を跳ね返すべく戦おう。

●CD-ROM
●Pentium75MHz以上●メモリ32MB以上
●HD空き40MB以上

WIN95　Jコード092487
INCOMING 完全日本語版
ミッション達成型本格シューティング／イマジニア
6月23日　9800円



エイリアンの襲撃から施設を守る3Dシューティングゲーム。さまざまな装備や兵器を使いこなし、65を超えるイベントをクリアするのだ。

●CD-ROM
●Pentium166MHz以上●メモリ16MB以上
●HD空き80MB以上

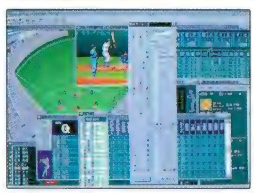
WIN95&NT　Jコード093441
AI将棋3 for Windows95
将棋／アスキーサムシンググッド
6月19日　9800円



「第7回コンピュータ将棋選手権」で全勝優勝を遂げたAI将棋がさらにパワーアップ。強化された思考アルゴリズムはファンも納得のデキ。

●CD-ROM
●HD空き12MB以上
●WIN98対応予定

WIN95&NT　Jコード092479
古田敦也のシミュレーションプロ野球
シミュレーション／ヘクト
6月11日　9800円



セ・パ480名の選手をスワローズの古田捕手が分析。選手たちは実戦と同じ力を発揮する。プレイヤーは監督となり、チームを優勝に導こう。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き120MB以上
●WIN98対応

電車でGO！ for Windows

WIN95 先取り！

シミュレーション／アンバランス

7月 上旬 8800円

Jコード078468



大人気の『電車でGO！』がPC版で登場。お気に入りの路線の運転を、心ゆくまで楽しもう。専用マスコン付き（一万4千円）も同時発売。

- ●CD-ROM●Pentium90MHz以上
- ●メモリ24MB以上
- ●HD空き10MB以上

Little Lovers 2nd

WIN95 先取り！

バラエティ／メディアカイト

7月 10日予定 8800円

Jコード093173



学業優秀！スポーツ万能！ルックス最高！な中学生「ゆい」。プレイヤーの家を訪ねてきた彼女との暮らしを楽しむコミュニケーションソフト。

- ●CD-ROM●Pentium133MHz以上
- ●メモリ32MB以上●HD空き100MB以上
- ●WIN98対応

釣りに行こう2

WIN95 先取り！

釣りマンガ風シナリオ釣りシミュレーション／ガイアエンタテイメント

7月 10日 7800円

Jコード091057



マンガ風シナリオ釣りシミュレーション。通常の釣りシミュレーションだけでなく、リゾート開発をめぐる人間模様が描かれているのもミソ。

- ●CD-ROM
- ●Pentium75MHz以上
- ●メモリ16MB以上

THE LAST REPORT

WIN95

Jコード067610

アドベンチャー／ショウエイシステム

6月 9800円



臨場感豊かな3Dリアルタイムリアクション。プレイヤーは自らの無実を証明すべく、真犯人を見つけようと巨大犯罪組織に立ち向かう。

- ●CD-ROM
- ●Pentium75MHz以上●メモリ16MB以上
- ●HD空き30MB以上

トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~ +アクセサリーBOX Vol.2

WIN95 先取り！

アスキー／恋愛シミュレーション

7月 予定 8800円

Jコード079651



大人気の『トゥルー・ラブストーリーR』にスクリーンセーバーやミニゲーム等が満載のアクセサリー集がセットになった超お買い得ソフト。

- ●CD-ROM●Pentium133MHz以上
- ●メモリ16MB以上
- ●HD空き1MB以上

劇団シミュレーション フルハウス~女優物語~

WIN95 先取り！

育成シミュレーション／スターフィッシュ

7月 15日 5800円

Jコード091952



女優の育成と劇団の運営をするSLG。経営の厳しい弱小劇団を立て直すのが目的。立派な女優を育て公演を行い、劇団を一番人気にしよう。

- ●CD-ROM
- ●Pentium75MHz以上
- ●メモリ16MB以上

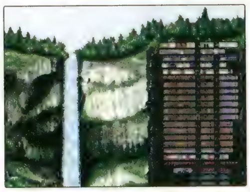
ザ・タワーII

MAC 先取り！

シミュレーション／オープンブック9003

7月 10日 9800円

Jコード092321



プラグイン構造を採り入れた今作では、新しいマップやアイテムを追加していくことが可能になった。華厳の滝やハワイのマップも楽しめる。

- ●CD-ROM
- ●メモリ8MB以上

遥かなるオーガスタ for Windows

WIN95 先取り！

ゴルフシミュレーション／T&E SOFT

7月 3日 9800円

Jコード090387



ゴルフゲームの定番、『遥かなるオーガスタ』が遂にWINに登場。4日間に及ぶマスターズトーナメントをプレイすることができるぞ。

- ●CD-ROM
- ●Pentium133MHz以上
- ●メモリ32MB以上

無人島物語4

WIN95 先取り！

サバイバルライフシミュレーション／ケイエスエス

7月 予定 8800円

Jコード088692



無人島で生き抜き、脱出するというサバイバルシミュレーションゲームの第4弾。キミは仲間たちとともに、無事に生還することができるか。

- ●CD-ROM

ピナ・サクラブンチョウ

HYBRID 先取り！

電子ペット育成ソフト／オープンブック9003

7月 24日 9800円

Jコード093190



デスクトップで小鳥を育てる『ピナ』のエントリーユーザー向けシリーズ。『ピナ・ルリコシボタンインコ』『ピナ・ベニスズメ』も同時発売。

- ●CD-ROM（WIN95）●Pentium133MHz以上
- ●メモリ24MB以上●HD空き40MB以上
- （MAC）●PowerPC601/80MHz以上●メモリ16MB以上
- ●HD空き40MB以上

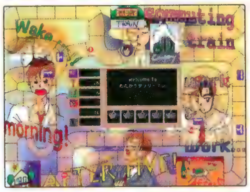
たたかうサラリーマン

HYBRID 先取り！

シミュレーション／ピー・エス・ディー

7月 10日 5800円

Jコード088391



不景気な世の中で暗い毎日を送る、日本のサラリーマンが主役のシミュレーションボードゲーム。運と実力と戦略で「本当の幸せ」を掴もう。

- ●CD-ROM

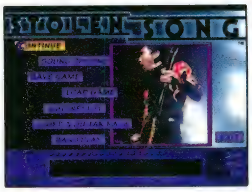
布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95

WIN95 先取り！

リズムギターゲーム／東芝EMI

7月 8日 6800円

Jコード092649



ギターピックの形をしたコントローラー「VPick」でギタリスト気分に浸れるソフト。インターネットでのコンテストにも参加できるぞ。

- ●CD-ROM2枚組
- ●VPick同梱
- ●インターネットにてコンテスト開催

その他の6月発売PCゲーム

タイトル	機種	発売日	メーカー	価格
パチンコ道場	WIN95	6月19日	アスキー	5550円
ナムコヒストリーVOL.3	WIN95	6月19日	ナムコ	5800円
FORSAKEN	WIN95	6月26日	アクレイムジャパン	6800円
ワールドワイドサッカー98	WIN95	6月26日	セガ・エンタープライゼス	7800円

スペクトラルフォース~アイラ降臨~

WIN95 先取り！

ファンタジーシミュレーション／NECインターチャネル

7月 31日予定 9800円

Jコード092711



PSで好評のファンタジーSLGのWIN版。一国の王となり戦乱の大陸を統一するのが目的だ。新キャラの追加などオリジナル要素も満載。

- ●CD-ROM
- ●Pentium133MHz以上●メモリ32MB以上
- ●HD空き40MB以上

たたかうOL

HYBRID 先取り！

シミュレーション／ピー・エス・ディー

7月 10日 5800円

Jコード088404



お局様のイヤミ、オヤジ上司のセクハラなどに耐えるOLたち。彼女たちのうっぷんを晴らすソフトが登場。「大出世」や「玉の輿」を目指す。

- ●CD-ROM

PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE 上巻

WIN95&NT 先取り！

アドベンチャー／データウエスト

7月 8日 4800円

Jコード075914



人間の内なる世界をモチーフにしたアドベンチャーゲーム。インタラクティブ性を重視したシステムと共に魅力溢れる物語が展開していく。

- ●CD-ROM
- ●Pentium100MHz以上●メモリ16MB以上
- ●HD空き2MB以上

アーケードに吠えろ!

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー! これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

空間を自由に飛びまわる「対戦アクション」!

設定、背景解説は後半ページで連載しているので、いきなり本題に入ろう。本作は対戦アクション『サイキックフォース』の続編。3D空間に浮かんでいるキャラクターを操作して相手に超能力技を叩き込むという格闘ゲームには見られない、まったく新しい対戦感覚が魅力の作品だ。今回は、前作のシステムを継承しつつ、本作が第1弾となる新基板「タイトーWOLFボード」のパワーによって美麗なグラフィックと華麗なエフェクト処理を施された『サイキックフォース2012』(以下『PF2012』)。操作系はG(ガード)・弱(弱攻撃)・強(強攻撃)の3つのボタンと8方向レバーひとつ。遠距離では攻撃ボタンを押すだけで飛び道具を放つことができる。攻撃はGボタンでガードするが、超能力技に関してはダメージを50%に軽減するだけで、本来ダメージを受けたときのように吹き飛ばされる。

待望の『サイキックフォース2012』稼動!
もちろん前半特集はこれしかないっ!!
後半ページではタイトーの新製品内覧会で発表された新基板システムや、いよいよ明らかになってきた『オラタン』の特殊技、ナムコ期待の新作『ソウルキャリバー』第一報も!

サイキックフォース 2012

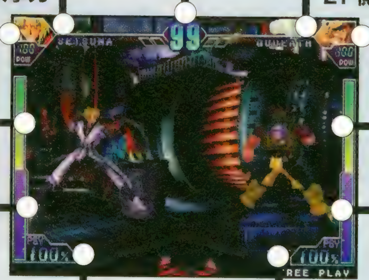
■タイトー　■稼動中

時は2012年、新たなる戦いが始まる……!!



サイキッカーハンター
マイト

希望の歌声
パティ



新要素 ▼回避バリア

レバー左右+Gボタン



『サイキックフォースEX』から登場した、吹き飛ばされた瞬間にのみ出せる黄色いバリア。追い討ち超能力技を防げるが、サイコゲージを50%消費する

バリアガード▼

超能力技を含む全ての攻撃を無効化できるバリアガード。張っている間サイコゲージを消費する

Gを押しながらレバー一回転



新要素 ▼バリアブレイク

相手のバリアガードを打ち破る唯一の攻撃だがサイコゲージを50%消費する。攻撃モーションも通常とは違う

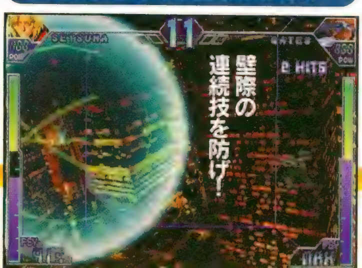
レバー相手方向+強攻撃



新要素 ▼PSYインパルス

結界にぶつけられたときにボタンを連打することで出せる追い討ち攻撃防止用のアクション。サイコゲージを25%消費する

弱攻撃もしくは強攻撃を連打



何を行うにも必要なサイコゲージ。減ってしまったゲージを回復させるには3つボタン同時押し。だが、隙もあるので注意



新要素 ハイパーチャージ▼

自ら体力を削って攻撃力をアップさせる!

G弱強を押しながらレバーを一回転

サイコゲージを溜めつつ、自分の体力を削る。削ったぶん、攻撃力がアップする(キャラクターフェイスの下に表示)。これが意外と重要だったりする









コンボからの連続技！これが真のサイキックフォースだ!!

雷使い、マイトの弱・強・エクスキュージョン（超能力技）のコンボ。吹き飛ぶ相手をマグネットアンカーで引き寄せて、さらなる連続攻撃を決めるという芸当もできる

全キャラ共通
弱→強→超能力技

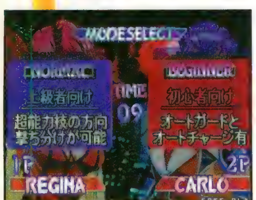
　適当にボタンを押しただけで出るノーマルショットを見て、遠距離から撃ち合いをするゲームと思われがちな本作。だが、それは間違いである。積極的に接近戦を行ってこそ、本作の真の面白さが理解できるのだ。まずは通常ダッシュとクイックダッシュ、コンボのパターンを覚えよう。　基本的には相手のノーマルショットをクイックダッシュでかい潜りつつコンボ（←超能力技）という流れで戦えばいいのだが、『PF2012』では強ボタンを押すだけで超能力技が出せるので相手の攻撃をよく見ることも重要だ。

遠距離からの撃ち合いをやめて接近戦を行うべし!!

軽量級コンボ	マイト パティ ウェンディー エミリオ 玄信	弱 弱 弱 弱 弱 強 超 弱 強 強 超 弱 弱 強 超
中量級コンボ	レジーナ カルロ 刹那	弱 弱 弱 弱 強 超 弱 弱 強 超
重量級コンボ	ゲイツ ガデス	弱 弱 強 超 弱 強 超 弱 強 強

本作の華は何といってもコンボからの超能力技！自分のキャラのコンボパターンを覚えたら、クイックダッシュで相手に接近して必殺の一撃をお見舞いしよう。工夫すれば大道芸的な連続技もできるはず……!?

初心者はまずビギナーモードを！



ビギナーモードは5回までオートガードが可能で、何も操作しないときに自動的にサイコチャージしてくれる

▶クイックダッシュ

相手に接近するように移動するダッシュ。ノーマルショットをすり抜けられる

弱強同時押し





◀スライドダッシュ

新要素

相手の脇に回り込むように移動するダッシュ。相手の攻撃中に行うと背後を取れる

レバー左右＋弱強同時

演出もド派手になりました！



相手が吹き飛ぶ超能力技でフィニッシュすると、なんと結界が崩壊してしまう！

接近戦のために
ダッシュの特性を知ろう！

　相手に近づくためにはまずダッシュの操作を覚えなければならない。レバーと弱強ボタンの同時押しを組み合わせることで3つの異なるダッシュを行える。

▼ノーマルダッシュ

レバー任意方向＋弱強同時



結界内を動き回るにはこれを使う。いろんな方向にノーマルダッシュしながら、突然クイックダッシュで接近するのだ

今月のプレゼントっ！

タイトー　白丸氏より

　さて、恒例のプレゼントは、サイキックフォース2012のパンフレット。これは新製品内覧会などで配られた業者向けのもの。ちなみに前につくったパンフレットはかなりレアものになっているらしいぞ



キャラクター全員のイラストと『PF2012』のゲーム解説が書かれている

5名様にPF2012パンフを!!

5名様にプレゼント

吠えろ談義

接近戦と超能力技を覚えてしまえば楽しいのだ！

植竹：やった！　待ちに待った『サイキックフォース2012』だ。
竹石：これってさぁ、アクションシューティングみたいだよね。遠くでこうやって弾撃ったりしてさ。
植竹：ガーン。そんなことを言われるとは……。上の記事にも書いたとおり、『サイキック』は接近戦が熱いんですよ。まずはクイックダッシュでノーマルショットをくぐり抜けて……ほら、こうやってコンボを決めるんです。
竹石：おお。なるほどね。じゃあ早速やってみよう。キャラは……っと、これにしよう。
タイトー白丸：新キャラのパティですね。パティは画面内にプレリュードキーを配置してエターナルハーブで一気に共鳴させるといいですよ。エミリオのプリズムリフレクターよりもかなり多く設置しておけるんです。
竹石：こうやって、こうやって、で、こうっと。うぉ～、共鳴してる共鳴してる（笑）！
白丸：音珠を飛ばすスイートトーンと組み合わせると有効ですよ。
植竹：オレは、刹那使いを目指そうかなっと。そりゃ、ダガーズシャドウ。ボタン押してるとダガーが増えて広範囲に放てるんですね。次はミラーズコフィン！
竹石：何だよそりゃ、避けらんねぇえっ!?　卑怯だよ～それ！
白丸：上下から挟まれるのに、同じ方向に逃げようとしてますね。こうやって相手にクイックダッシュで近づけばいいんです。
竹石：あ、ほんとだ（笑）。
植竹：そしてそのままコンボを食らうオレ。負けた。さて、次は……。
白丸：今回は玄信なんかもいい味出してますよ。人気低いけど（泣）。
植竹：んじゃ早速。呪縛殺！
白丸：こうやって……（ニヤリ）。
植竹：ありゃ、返された!?

呪縛殺をやられた方が同じ追加コマンドを入力するとダメージの20％程度を「返す」ことができる。裏コマンドが追加されたのはこれを防ぐためなのだ



吠えろ NEWS TOPICS

タイトー新製品内覧会
新システムも堂々公開!!

5月も終わろうという某日、タイトーの新製品内覧会が開催された。『サイキックフォース2012』『ランドメーカー』『シールでチョ!』などが並ぶ会場内で発表されたのは、「TAITO G NET」なる新しいゲーム供給システム。基版に頼っていた従来のアーケードゲームをカードメディアに収め、それを本体のスロットに差し込むという画期的な供給方法だ。拡張として将来は通信機能も備える予定だという。その第1弾となるのがシューティングアクション『CHAOS HEAT』。また、第2弾はあの名作STG『レイストーム』の続編とのこと! G NET&『CHAOS HEAT』の完成は8月。首を長くして待とう!

G-NET第1弾!

CHAOS HEAT



⬅見下ろし型の3Dシューティングアクション。銃器や手持ち武器、格闘戦などで謎の細胞「COS」に戦いを挑む

「TAITO G NET」がアーケードを変える!?

シールでチョ!



⬅おなじみのステーショナリーモード(新作49フレーム)と、コミックモード(4コマ漫画フレーム・新作76フレーム)が選べる



➡もはやおなじみ『サイキックフォース』の続編。担当ライター植竹は閉場ギリギリまでプレイし続けていた……

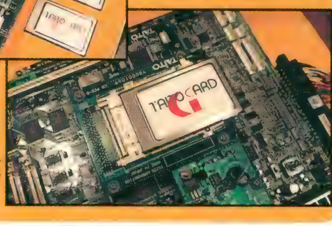
サイキックフォース2012

これがG CARD&G NETだ!!

プログラムをカードタイプのフラッシュメモリに収めることでソフトの入れ換えの手間や注文からの供給時間を短縮。なんとPCカードスロットにも対応。



⬆これがTAITO G NETの本体。並んでいるタバコサイズのカードがG CARDだ



➡このようにG CARDを上部にセットすればOK。手間のかかる基板交換は必要なし

ランドメーカー



⬆上から迫るピースを正方形に組み上げてプライズ(建物)を作りだし、それを破壊することで相手のピースを下げる対戦型パズルゲーム



バーチャロイド オペレーションマニュアル

ついに公開!! 超絶「特殊技」~その1~

コレまでは基本操作の延長としてさまざまな動作&ショットを紹介してきたが、いよいよ、各機体固有の"特殊技"に関する情報が明らかにされた。今月と来月の2回に分けてコマンドを掲載するぞ!!



➡テムジン使いの必須技「サーフィンラム」。ボードに乗って突撃!!



⬅強烈な一撃を喰らうグリスボックの「核ミサイル」。キョーレツ!

バーチャロイド　特殊技リスト(PART1)		
機体名	技内容	コマンド
TEMJIN	ソードを出したまま高速旋回 サーフィンのように特攻	旋回+両トリガー 空中前ダッシュ中に両トリガー
RAIDEN	アーマーを剥離	ジャンプ上昇中にスタートボタン
GRYS-VOK	超巨大ミサイル発射	しゃがみ+スタートボタン
APHARMD B	飛び蹴り特攻 一定時間ハイパー化	空中前ダッシュ中に両トリガー 2段ジャンプ上昇中に両トリガー
APHARMD S	パンチ特攻 一定時間ハイパー化	空中前ダッシュ中に両トリガー 2段ジャンプ上昇中に両トリガー
CYPHER	飛行形態に変形し特攻 飛行形態に変形 特攻 空中前ダッシュ近接攻撃	空中前ダッシュ中に両トリガー 2段ジャンプ上昇中に両トリガー 変形飛行中にトリガー&ターボボタン全部押し 空中前ダッシュ中にレバーを後ろに入れてトリガー

サイキックフォース2012連載企画

テレパシー放送局2012

ついに稼動開始!! しかしまだまだ続けますっ!

ウォンの率いる軍サイキッカー部隊によって、サイキッカーたちは行き場のない生活を強いられていた。数年前、サイキック研究所に囚われていた彼は、妹のレジーナと共にキースによって救われた。ノアに希望を見い出していたカルロは、もう一度、サイキッカーのための理想郷を作るため、自らキースの代弁者として同士を集める。明晰な頭脳と類い稀な超能力を武器に、迅速かつ合理的に計略を遂行するカルロ。だが、同胞ガデスの裏切りによって、大半の仲間をウォンに売り渡された新生ノアは、残った同士たちの間で不信感が生まれ、早くも空中分解の危機を迎える。

カルロの前にだけしか姿を見せないという新生ノアの総帥キースとは、本当にあのキースなのか?それとも、彼の作った影武者なのか?

窮地に追い込まれたカルロは、最後の決断を迫られる。

⬇体の周囲に水煙を出して近づく相手を弾き飛ばす。サイコゲージを40%消費する近距離用の技で、コマンドは左・右強





⬆膨大な水で相手を押しつぶすサーペントプレス。サイコゲージを80%消費の大技だ。コマンドは左・右・右強



年齢、24歳。男。一言で言うと物静かで穏やか。見た目はあまり争いを好まなそうな感じだが、いざ戦闘に直面すると、物事を冷静な目で見つめ迅速に判断、実行するといった一面を見せる。ある意味、怒らせると一番恐いタイプかもしれない。

PSYCHIC FORCE 2012
キャラクター　FILE 7
カルロ
MASTER OF WATER

アーケードに吠えろ!

もうすぐ街で会える COMING SOON!

W杯命って感じでサッカーゲームがコナミから、また、格闘命って感じで話題の『ストZERO3』がカプコンから、さらに、パズル命って感じで『ランドメーカー』がタイトーからリリースされるぞ!

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ

●コナミ ●サッカーゲーム

THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP



↑ゲーム画面を見る限り、64版の『ワールドサッカー』に近い

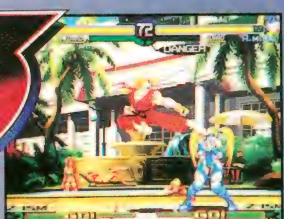


↑強い相手に勝つことにより攻撃等のパラメータアップするのだ!

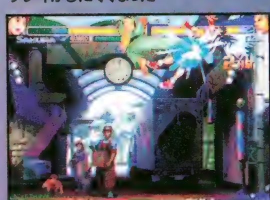
『ウィニングイレブン』のAC版とも言えるサッカーゲームがコナミからリリースされる。収録チームはW杯に参加する32カ国をすべて網羅。本大会と同様、8グループによる予選リーグと、決勝トーナメントという試合形式でゲームは進む。また、『ウイングイレブン』シリーズで高い評価を得た、戦術指示のシステムを踏襲。簡単な操作で必殺の"スルー"が出せる「スルーパスボタン」や、「実況」も健在だ!

ストリートファイターZERO3

●カプコン ●2D格闘ゲーム



↑ガードに耐久ゲージが付けられ、待ちプレイがしにくくなった



↑空中コンボが採用され、より多彩な対戦が可能になった

『ZERO3』いよいよ始動。本作にはカプコン格闘の集大成とも言える「ISMセレクト」システムが採用されている。キャラの攻撃特性を、スーパーコンボが使える「X-ism」、スーパーコンボにレベルがある「Z-ism」、そしてオリジナルコンボを発動する「V-ism」の3タイプから選べるようになったぞ。

ランドメーカー

●タイトー ●パズルゲーム

LAND MAKER



←同じ色のブロックをくっつけて、正方形の形をつくっていく



↑より大きな"正方形"を形成できると、大きな建物を建てるぞ!

建てて崩して高得点をねらう新感覚の対戦型パズルゲームが登場。プレイヤーは仙人となって、同色の土地を固め、陽の気で建物を建て、それを壊したエネルギーで相手にダメージを与えていく。建物を建てるには正方形の土地にしなければならない。多くの土地を一気に固めることとで、より大きな建物を建設可能だ!



ただ今開発中! 今月の開発度40% SOULCALIBUR

"魔剣ソウルエッジ"再び・・・

ステージ上を自由に動ける新システムを採用するのだ!

ナムコから新武器格闘モノ『ソウルキャリバー』が発表された。タイトルからもお察しの通り、『ソウルエッジ』の続編に当たる。前作との相違点は、ステージ上を自由に動き回れる「8WAY RUN」システムが採用されたこと。現在の開発度は40%。続報は随時お届けするのでお楽しみに。

今月のNEW FACE



アイヴィ武器:蛇腹剣

←今回は新キャラ・アイヴィを紹介。ボンテージ系のコスチュームにムチのようにしなる剣を使う謎の女性だ!

かわし攻撃 リング端に追いつめられながらも、ナイトメアの縦斬りを8WAY RUNで斜め方向へ移動、窮地を切り抜けた御剣。そのまま攻撃に移行し、ナイトメアにダメージを与える



これが驚異の新システム "8WAY RUN"だ!!



懐に入る アスタロスの斧攻撃に苦戦するも、ボタンホールドのガード不能技をかわし相手の懐に入って反撃するタキ。8-WAY RUNからの攻撃は、通常よりも強力な攻撃になっている

MUSIC CD

ダンスミュージックの決定版『beatmania 2nd MIXcomplete』登場!

今回紹介するのは、ゲームセンターで手軽にDJ気分を味わうことができる『beatmania 2nd MIX』のサウンドトラック。ゲーム中に流れる26曲を完全収録!

テクノやヒップホップ、などアップテンポな曲調にゲームプレイ同様、思わず指が動いてしまうほど。さらにボーナストラックとしてinstrumentalなど9曲が収められており、特にDJによるナビゲーションメッセージが、雰囲気そのままなのでよい感じ。

このサウンドトラックで曲を覚えれば、ゲームのスコアアップも間違いない!? (豊田)



6月26日発売で価格は¥2,243(税込み)。英語歌詞も掲載されたオフィシャル振り付け(!?)を含むブックレットにも注目!

読者も吠えろ

先日、画面も見ずにノリだけでスカをクリアするビートマニアなヤツを見た。感嘆。

●『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』にハマってしまいました。京のキメポーズが格好よくてホレました。もしかして俺ってホモ……?(埼玉県・CAPTURE)

☆ホレたのが紅丸や大門じゃないなら大丈夫です(多分)。ところで、対戦時に京と庵を先鋒にするとセリフが変わるの知ってます?これがまたカッコイイんですよね。(植竹)

●彼氏と『ファイナルハロン』をやってみた。それ以来、Hする度に「あの腰使いをもう一度!」と言われる。えへへー(岡山県・浜野千秋)

☆ハイ、こーいう幸せなネタは随時募集中でございますわよ。(竹石)

●『電車でGO!』がやりたい。(沖縄県・フムフム)

☆沖縄って電車ないんだよね。もしかして『電車でGO!』もないとか?(竹石)

●最近プライズゲームのおもしろさが分かりました。ある時500円でコンビニキャッチーの景品を2個もゲット! もうやみつきです。(東京都・奏神)。

☆そう、プライズゲームは中毒になるのだ! いまだにビックピカチュウと巨大ゴンタ君人形を取ることができない(豊田)

エロティカ・ヘブン 18歳以上OK!

あなたの欲望、満たします

案内人◎内藤みか

そろそろ梅雨明けね！
ビキニが大流行のうれしい海辺にはもう出かけた？
目のやりどころに困ってるシャイなアナタも
画面の中の女の子達からは、目をそらさないで、ね……☆

記念すべきシリーズ10作目も、飛ばしてる！
VIPER M1
●ソニア●WIN95版●8800円●発売中

人気ADVのVIPERシリーズも、とうとう十作目。今回は3話のオムニバス形式で、画像たっぷり、アニメたっぷりに楽しませてくれるの。お約束の一風変わった設定は今回も盛り込まれていて「女の子変身スーツもの」「少年育成もの」「異世界もの」とバリエーションが超豊富！ 特に異世界モノは、ぐちょぬる軟体生物プレイも練りこめられているから、そういうSFチックなシチュエーションを求めている方は、即買いだと思うわよ。今回はコマンド選択のみでなく、マップの上を主人公が歩き回るストーリーもあるし、作画に新スタッフが加わっているし、初回封入特典として、オフィシャルトレーディングカードもいただけちゃう☆ これで満足しなくちゃ、オトコじゃないかもよ。

元気なコだって、アノ時は……☆



➡おテテが大事なトコに。ひとり遊びはほどほどに……ネ

⬇パンティーを思いきり露出の図。ふくらみが超エッチよね。





➡ぐちょぐちょぬるぬるなイキモノに絡まれて、ちょっと気持ちよさそうね☆

こんな人はどうぞ！
- ●VIPERファンな人
- ●オムニバス好きな人
- ●異世界でHしたい人

エルフの傑作恋愛SLGがアレンジされて登場！
下級生
●エルフ●WIN95版●9800円●発売中

98版とサターン版で大ヒット作となった恋愛SLG大作が、いよいよWIN95版でも発売よ。98版にはなかった女の子の声も、キュートな囁きと共に満載されてるし、便利な「メッセージ巻き戻しモード」や「音楽モード」も付いているの。256色のグラフィックは、きめ細やかで、陰影も丁寧。女の子がまるで息づいているかのような温かさがあるの。もちろんHシーンも98版とサターン版のイイところがミックスされて、胸キュンキュンよ。いかに出会い、いかに語り合ったかが、恋の進展の大きなカギ。13人の女の子達との恋、長～い目で育ててね。

いっぱい語って、深～く恋して☆

こんな人はどうぞ！
- ●年下趣味のアナタ
- ●じっくり恋したい人
- ●お買い物上手なキミ

※画面は開発中のものです



⬆頼りない細い後ろ姿……。思わずぎゅっ！と抱きしめたくなるの。



⬆そ……そんなに谷間を見せつけられちゃうと……。も、もぉ、期待も膨らんじゃう～☆



⬅ちょっぴり不安そうな顔をしながらも、受け入れてくれる。この表情が、イイよねッ。



⬅パンツ見えてることは、もちろん気づいているんだよね。イミシンポーズにドキドキ。


事件も恋も捜査チュウ!!



シフトによっては、オレが一番はりきらないとダメなんです。



洗い物は、アタマ真っ白でやれるから、けっこう好き。

新しいコト、ヒト、ジブン。アルバイトだから会えたんだ。

FROM NOW



「ほうき」って、さすがに使わなくないですか、自分で。

フロム・エー

定価200円（税込み）

●フロム・エーMonday（毎週月曜発売）
●フロム・エーThursday（毎週木曜発売）
販売地域：東京・千葉・埼玉・神奈川（栃木・茨城・群馬・山梨の一部地域）
●フロム・エー関西版　（毎週火曜発売）
販売地域：大阪・兵庫・京都・奈良・滋賀・和歌山
●フロム・エー東海版　（毎週火曜発売）
販売地域：愛知・岐阜・三重

フロム・エー monday 臨時増刊号
夏のリゾートスペシャル
定価200円（税込み）で好評発売中
＋夏バイト 期間限定 関東タウン 関西タウン

発行 リクルート フロム・エー　発売 RECRUIT

笑いすぎ注意！
お笑い商品の先物買いなら「はビデ」これで決まり！
このビデオでしか見れないお笑いに君はついてこれるか！



世にもアホらしいお笑いで脳ミソとけそう！

ローソン限定お笑い。

なんと一本一、九八〇円（税別）

笑って砕けろ！



買った人だけ得をする！
全「はビデ」には、豪華プレゼントが当たる応募券と特製「AHO・AHOシール」が付いてくるぞ！

陳列販売

Vol.3

特集G★MENSの「緊急特別企画!反重力バトル」／ゲスト反重力音楽グループ"ジョニー"
「はビデの部屋」サバンナ八木&ミスター・ベリー　「コンビニ」シャンプーハット
「タカシーノ藤井のラブリー♥占い」藤井隆
「NGKへの道」矢野・兵動　「はビデ物件」バッファロー吾郎
「熱血!はビデ・カンパニー」南方英二（チャンバラトリオ）／高山知浩／美濃・長岡
「はビデビト捜索合戦」バッファロー吾郎／LaLaLa／$10
「放課後の教室で先生はいかにして悩める生徒の相談にのったか」水玉れっぷう隊
「不幸者たちのうた」LaLaLa田村／スミス夫人松村

さっそくゲット！

7月1日より
ローソンにて陳列販売！
一部地域を除く、8月1日からは
ローソンLoppiにて取り寄せ販売となります。

予約販売

Vol.4

特集「大阪ベタみやげツアー」The Turtles／バッファロー吾郎
「はビデ・コント～レッツゴー3万匹の真実～」
メッセンジャー・黒田／ぴのっきお・清水／中川家・礼二
「はビデ・コント～テスト中～」陣内智則
「熱血!はビデ・カンパニー」
南方英二（チャンバラトリオ）／ベイブルース高山／モストデンジャラスコンビ
「ハイパー一瞬芸」サバンナ八木　「はビデ・コント」シェイク・ダウン
「はビデ漫才」COWCOW　「恐怖者たちのうた」

ショッピングステーション	ご予約商品	
商品番号	予約期間	7/1～7/17
463965	お渡し日	7/25

7月1日予約販売開始！

お笑い早い者勝ち！

※パッケージ、内容、出演者などについては変更となる場合があります。

今なら間に合う！「はビデ」バック・ナンバーも要チェック！



Vol.1

取り寄せ販売

花子女王様が大阪の街でええ男探しで大暴れ!ヒロ切れる
「カモ～ン・ハナコがパラダイス」山田花子／吉田ヒロ
「街角対決!」バッファロー吾郎
モストデンジャラスコンビ／次長・課長
「ビバ!不幸」兵動（矢野・兵動）／高橋（へびいちご）
「はビデ・コント」メッセンジャー
「人生図鑑」中川家
「熱いこだわり聞いてくれ」小堀、川谷（2丁拳銃）
「はビデ実験篇」井上竜夫（吉本新喜劇）

ショッピングステーション	お取り寄せ商品	
商品番号	取寄期間	6/1～7/31
164321	お渡し日	お申し込みから4日後



Vol.2

取り寄せ販売

ビジュアル・クイーン嘉門洋子と大阪のディープなものを食べ尽くすグルメ企画
「おたべ!OSAKA・はビデ・グルメ」FUJIWARA／嘉門洋子
「不幸者たちのうた」前田（ティーアップ）／島川（へびいちご）／陣内智則
「熱血!はビデ・カンパニー」南方英二（チャンバラトリオ）
高山知浩／G★MENS
「はビデビト捜索合戦」バッファロー吾郎／LaLaLa／次長・課長
「私は予言者」桂小枝　「はビデ物件」
「はビデ・コント」2丁拳銃　「はビデ・コント」サバンナ
「特別付録　CDデビュー引っ提げ、はビデ登場」山崎邦正

ショッピングステーション	お取り寄せ商品	
商品番号	取寄期間	7/1～7/31
741078	お渡し日	お申し込みから4日後

「はビデ」見たけりゃローソンにGO! 予約・取り寄せは店内のLoppiをタッチ!

この商品のお申し込み方法

1. Loppi 画面をタッチ!
2. ショッピングステーション をタッチしてください。
3. 予約・取り寄せ商品 をタッチしてください。
4. 商品番号を入力 後は画面に従ってください。

Vol.5 ただいま制作中! 乞うご期待!

PlayStation・NINTENDO64・SEGASATURN
毎月当たるハード&ソフト

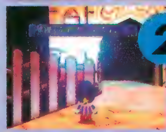
ハードだよ〜ん よりどりみどり

ハードは毎月3機種を！

毎月の「じゅげむセレクション」から
今月のソフト



1 DEEP FEAR
(提供／セガ・エンタープライゼス)
3名様



2 花火
(提供／魔法)
3名様



5 SEGASATURN
1名様



4 NINTENDO64
1名様



3 PlayStation
1名様

締め切りは7月30日
当日消印有効だョ!

じゅげむ プレゼント&アンケート

突然ですが、じゅげむを隅々まで読んでくれているみなさんに耳よりな情報!! プレゼントに当選するには投稿やGooBooをキチンと書いてくるといいらしいゾ。さぁ、Let's 応募!!

PRESENT

※当選者の発表は9月号にて



6 『YAKATA』ポスター
12名様
新本格ミステリーの旗手、綾辻行人が監修したミステリーホラーRPG。発売を記念してポスターを(提供／アスク講談社)



7 『日清極盛焼きそば』携帯ストラップ
20名様
マイケル・一茶・ゴクモーリス。これが彼の名前。もう、あなたは彼のことが忘れられなくなっちゃったりしちゃったりなんかしてぇ〜
(提供／日清)

12 『スーパーリアル麻雀P7』豆本1〜4巻
セットで3名様
「パソコン持ってないよ〜」って人にはソフトに同梱されている豆本で我慢してねん (提供／セタ)



11 Win95版ソフト『スーパーリアル麻雀PⅥ』
3名様
サターン版の『PⅦ』も好調なこのシリーズ。パソコンでも脱がしまくれ〜(提供／セタ)



10 『Tから始まる物語』高橋幸宏サイン入りポスター
2名様
企画協力・城戸真亜子、テーマ曲を高橋幸宏と豪華スタッフで話題のこの作品のポスターを(提供／ジャレコ)



9 フリクションコレクション『ねじ式』劇場公開記念モデル
5名様
な、なんと7月18日から映画公開される『ねじ式』。その劇場バージョンがこれ。今回も応募殺到か!?(提供／メディコム・トイ)
©つげ義春



8 ミラクルアクションフィギュア『鉄人28号』
3名様
ついに出たぁ〜、ボクらの"鉄人"。女性も注目の正太郎クン付きで登場だぁ。「さぁ、ショップへ行けぇ鉄人い〜ん!!」(提供／メディコム・トイ)
©光プロ



13 『SOULCALIBUR』ポスター
セットで10名様
ナムコから注目の格闘ゲームが業務用で登場。さぁ、ゲーセン行って、魂込めて斬れッ!!!!!
(提供／ナムコ)



17 Win95版ソフト『金沢将棋'98』
3名様
将棋ゲームでは定評のある『金沢将棋』の最新版がこれ。発売を記念して(提供／セタ)



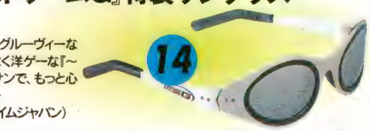
16 『フォトジェニック』PS版,SS版ポスター
各10名様
すぎやま現象のキャラデザインでおなじみ、ソフトも絶賛発売中!!(提供／サンソフト)



15 『ARMORED CORE』フィギュア
1名様
硬派なゲーム内容と洗練されたメカデザインが男心をくすぐる『アーマードコア』がフィギュアで登場ぉ〜
(提供／フロム・ソフトウェア)



14 『エクストリームG』特製サングラス
3名様
ハイスピード&グルーヴィーな感覚がたまらない洋ゲーな『〜G』。このグラサンで、もっと心掻き乱されろ〜
(提供／アクレイムジャパン)



22 GBソフト『いつでも!にゃんとワンダフル』
3名様
一昨年発売された『にゃんとワンダフル』がGBでついに登場。これでほんとに"いつでも"いっしょ
(提供／バンプレスト)



21 PS版ソフト『ドッチDEボール!』
3名様
昔懐かしいドッチボールが、ちょっぴりムフフなゲームになって発売。じゅげむ読者に特別にプレゼント!!
(提供／ユーメディア)



『TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ』グッズ
18 セットで5名様
19 20 ステッカー、トレカ各5名様
実車さながらの挙動と感覚が魅力の『TOCA〜』。このソフトの発売を記念して(提供／UPSTAR)



郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1241

差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790

273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部 行

105 8790 273

待つ!投稿! GEM団5!他

□五劫のすり切れ(200字程度)　□アーケードに吠えろ
□ボイオピ／『セガ(Dreamcast)に期待すること』　□オレゲー
□その他（　　　　　　　　　　　　　　　）

都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1242

差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790

273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
GOO BOO係 行

105 8790 273

『みじん斬り』

『サッカーゲーム』について
にご協力下さい

Q1 スポーツゲームの中で、あなたはどの種目が好きですか？
□サッカー　□野球　□ゴルフ　□競馬　□その他（　　　　　　）

Q2 ワールドカップ、日本代表の活躍はいかがでしたか？
（　　　　　　　　　　　　　　　）

Q3 ワールドカップ日本代表で、あなたが思うＭＶＰ選手は誰ですか？
選手名（　　　　　　）理由（　　　　　　）

Q4 あなたの選ぶ、キング･オブ･サッカーゲーム(シリーズ)は？
タイトル（　　　　　　）理由（　　　　　　）

Q5 あなたは言わば何派？　□ＦＷ　□ＭＦ　□ＤＦ　□ＧＫ　□監督

Q6 主にどの国を使ってプレイしますか？　またその理由は？
国名（　　　　　　）　理由（　　　　　　）

Q7 あなたの得意な戦術や攻め方、攻撃パターンを教えてください。
（　　　　　　　　　　　　　　　）

Q8 現在あるサッカーゲームに、新たな要素を加えるとしたら？
（　　　　　　　　　　　　　　　）

都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

Let's! GOO! BOO!

GooBooの書き方&システムのご説明

下記のソフトに対するGooBooを中心に集めていますが、他のソフトでもかまいません。
書き方は自由。GOO!かBOO!どちらかお選びください。具体的な意見は掲載率がグ～ンとup!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

1 SHADOW TOWER **2** COLONY WARS **3** ダークメサイア **4** ポケットファイター
5 実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE'98～ **6** 村越正海の爆釣日本列島
7 ワールドカップ '98フランス ～Road to Win～ **8** コンビネーションプロサッカー ……他

プレゼントの送り先をお書きください

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●希望プレゼント 番号

●住所 〒

●電話番号（　　）　－　　●Fax.（　　）　－

ご協力ありがとうございました

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームはどのくらいの頻度で遊びますか？

Q2 買う前に興味を引かれた記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q3 読んでみておもしろかった記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q4 読んでみてつまらなかった記事は？ 〈特集〉 〈連載〉

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください

Q6 過去1カ月間で何本のゲームソフトを買いましたか SS　本 PS　本 N64　本 PC　本

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？

Q8 じゅげむの購入状況は?

Q9 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください

Q10 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】　【ハード】（○で囲む）
N64 SS PS GB SFC DC

Q11 「じゅげむ」へご意見をお寄せください

今月のじゅげむは100点満点で(　　)点

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●お誕生日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒

●電話番号（　　）　－　　●Fax.（　　）　－

●職業・学校 番号　1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 12.その他

●希望プレゼント 番号　●電話やFAXなどの取材に □応じてもいい □応じたくない

ご協力ありがとうございました

アンケート

このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

QUESTION

Q1 テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか？
01 毎日
02 週に3～4日
03 週に1日
04 月に1～3日
05 それ以下

Q2 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか？（複数解答可）

＜特集記事＞
01 ドリームキャスト
【ゲーム新世紀宣言!】
02 やりくり買い物テクニック
03 やれば儲かるゲーム錬金術
04 みうらじゅんのパチモン判定
05 E3で発見!! 海外ゲーム事情
06 D2ワールドプレミアムショウ速報
07 FFⅧの3大機密に迫る!!
08 読んで遊べる武蔵伝
09 「やるドラ」は「やれるドラマ」か!?
10 DEEP FEAR
11 アンジェリーク デュエット
12 BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE
13 スターオーシャン The Second Story
14 オーバーブラッド2
15 蒼天の白き神の座
16 花火
17 b.l.u.e. Legend of water
18 ファイヤーパニック
19 センチメンタルジャーニー
20 RAKUGAKIDS
21 STAR SOLDIER VANISHING EARTH
22 F-ZERO X

＜連載記事＞
01 じゅげむの1本！『XI[sai]』
02 Cross G 浜村淳
03 HIGH-END LIFE
04 じゅげむDATA BANK
05 じゅげむNEWS PRESS
06 PSビート 特別編
07 SATURN LIFE
08 D2タイムズ
09 こなみパラダイス
10 サクラ大戦2『帝都スポオツ』
11 デコトラ ら・い・ふ
10 ポケカメ電撃作戦
11 小林真文のあの方と私
12 飯野賢治の世界ふらふら日記
13 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
14 GEM団5
15 技辞典
16 BOOKS·CD·イベントガイド
17 ゲーム天気予報
18 先取り！GAME情報局
19 今月のゲームカタログ
20 注目ソフトピックアップ
21 GooBooレビュー
22 ソフトみじん斬り
23 ばそじゅげEX
24 アーケードに吠えろ！
25 エロティカ・ヘブン！
26 じゅげむプレゼント&アンケート
27 欄外投稿 五劫のすり切れ
28 行ってみた！聞いてみた！エクシングの巻
29 行ってみた！聞いてみた！魔法の巻

Q3 Q4 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をQ2のリストの中から選んでください（複数解答可）

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）
＜機種＞
01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 3DO
06 PC−FX
07 ネオジオ
08 ネオジオCD/CDZ
09 ゲームボーイ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 WINDOWSマシン
13 その他

Q6 過去一カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか？ハード別に本数でお答えください。（PS＝プレイステーション、SS＝サターン、N64＝NINTENDO64、GB＝ゲームボーイ、SFC＝スーパーファミコン、PC＝パソコン）

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？
01 まったく使わなかった
02 500円～3000円
03 4000円～10000円
04 11000円～15000円
05 16000円～20000円
06 21000円～30000円
07 それ以上

Q8 『じゅげむ』をどのようにお求めになっていますか？
01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

Q9 よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミマガ64
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃NINTENDO64
07 電撃プレイステーション
08 電撃G'sマガジン
09 電撃SEGA SATURN
10 プレイステーションマガジン
11 THE プレイステーション
12 ハイパープレイステーション
13 ファミ通PS
14 サターンマガジン
15 サターンファン
16 GREAT SATURN Z
17 ゲーメスト
18 Game Walker
19 ゲーム批評
20 その他

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

6月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

1 STOLEN SONG 3名
（青森県） 戸来哲也
（三重県） 石崎文孝
（熊本県） 出岡浩太郎

2 少女革命ウテナ いつか革命される物語 3名
（長野県） 名取麻美
（岐阜県） 沖瀬幸子
（三重県） 高松寿美

3 PlayStation 1名
（宮城県） 伊藤美雪

4 NINTENDO64 1名
（埼玉県） 徳留京

5 SEGASATURN 1名
（東京都） 見坊行徳
（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

Next Issue

じゅげむ9月号は7月31日(金)発売！

●くらしイキイキ、あなたの趣味で探す、選べる、楽しめる!!
趣味で充実、ゲームライフ
●あの名作を紐解く！ ゲームの原点がここにある
ゲーム・リンク～名作の樹形図
●夏休みの自由課題はゲームをつくって提出
夏の特別講習！ ゲームを創ろう'98
●恋愛シミュレーションは男だけのものじゃないッ♥
美少年ゲームの密かな楽しみ

ポケモンスタジアム／川のぬし釣り ～秘境を求めて～／バッケンローダー／DRAGON SEEDS／トラップガンナー／ガンバァール／SDガンダム GGENERATION／時空探偵DD2／プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション／クレイマン・クレイマン2／まじかるめでぃかる／パズルボブル4／Echo Night／猫侍（仮） and more...

より面白く、より役立つ「大人のゲーム誌」を目指して、『じゅげむ』は変わり続けます！

じゅげむも新時代に突入!!
読者が本当に面白いゲームを選べるよう、探せるようにより充実させていきます。
毎号欠かさず読んでね!!

【読者のGooBoo大募集！】
読者のナマ声掲載もさらに強化。キミの声が『じゅげむ』を作る！
実際にプレイしてみて感じた、そのゲームのいいトコ悪いトコ、どしどしコメント送ってください。今月のソフト・カタログで取り上げたタイトルについては特に歓迎！ 上のアンケートQ2のリスト＜特集記事＞の10～22までの番号を選び、GooBoo投稿用ハガキに記入の上、送ってください。お待ちしてます！

『五劫のすり切れ』『GEM団５』 投稿大募集!!

情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。
『GEM団５』はボイオピ、オレゲー、フリーのるつぼ、知りたいことやってほしいことなんでもドッシドシご応募ください。

ニフティサーブからの応募　「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

じゅげむホームページからの応募　「じゅげむon LINE」【http://www.recruit.co.jp/jugemu/】にアクセスして、「じゅげむに投稿しよう!投稿コーナー」をクリック。「五劫のすり切れ」専用フォームに入力の上、投稿してください。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募も受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま～ッス♥

編・集・後・記


ペプシのＣＭでやっている2001年・宇宙の旅。実は、1500万円出せば行けるんです。行ってみたいとは思いますが、一所懸命努力して、やっと搭乗できた宇宙飛行士の方に申し訳ない気も……。 （ヨッシー）


円安、株安、失業率も最悪とのことで先行き怪しい日本経済。ゲーム業界もご多分にもれず、悪い噂も錯綜中。今年後半は激動ですか。てなこと考えつつ、編集部はサッカーゲーム三昧です。 （とほほK）


ウオッス！俺ちゃかい！W杯で寝不足の編集者さ。いやー、川口のスーパーセーブは感動したね。この本が出る頃はいい結果が出てるといいな。ちなみにじゅげむでもゲームでのW杯で盛り上がってるよーん。 （ちゃかい）


KRAFTWERKはえがった。でも楽しいコトだけを数珠のようにつないで生きてはいけないのでしタ。セガ『DEEP FEAR』のキャッチ「1998夏 逃げ場の無い絶望 …。イカン「夢」を持って行かねばネ。（塚）


二番目に好きな花【睡蓮】の季節になりました。葉の緑の間から、顔を出している桃色のつぼみを見ていると幸せ感じてしまいます。気になって上野・忍池に足繁く通っている今日この頃です。（福助）


今月は取材で2回も大阪に行ってきました。日帰りだったんですが、無理矢理アメ村に行ってきました。若いコばっかで恥ずかしかったけど、三角公園でたこ焼き食べてきましたよ！おいしかった！ （まーりー）


『STOLEN SONG』ですっかりGuitarhythmな俺。家中の物をVピックでバシバシ叩くが、なかなかシックりくるモノが見つからない。結局コントローラーでリズムを刻んでいる姿は結構情けない？ （村）


E3に行ってきました！帰国後「ゼルダ」がすごくやりたくなって「GBゼルダ」が復活！いやぁ～いつプレイしても秀逸ですね！ゲームってこうでなくっちゃ！としみじみ思いました。（落合）

STAFF

Publisher & Editor-in-Chief
芳原世幸

Sub Editor-in-Chief
香月正夫

Mook-Desk
高山正寛

Editors
酒井宏明
小島幸博
森　思朗
飯塚　哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Media Planning Manager
高橋信太郎

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
堀内麻紀
市川　剛
青木　充

Creative Staff
成田　聖
富永婦時子

Plannning Staff
村上秀都

Sales & Promotion
石正裕一
鈴木泰博

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
白石洋介
鈴木康道
堀野和宏
鈴木和人
関屋智子
東山崎幸治
松木えりか
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
相原孝昭
井上淳一
遠藤英樹
大岡まさひ
加藤明洋
城戸芳充
小林康之
佐伯憲司
里田実彦
志田英邦
内藤みか
直井裕太
前川陽子
元宮秀介

Art Director
坪井　碇(BGS)

Designers
●バナナグローブスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山　実
橋本謙太郎
萩原真理子
後藤明弘
株式会社OURS
佐野哲次
佐藤ヒロコ
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
どんどん大嶋
木下雅子
石割　智

じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。(お申し込みの前に在庫をお問い合わせください)
料金は1冊につき、定価+送料100円です。
5月号まで：定価480円+100円で580円(2冊なら1160円)
6月号より：定価490円+100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル　0120-022-844　月～金(祝休)10:00～17:30
インターネット／　http://www.recruit.co.jp/mplaza　リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな　2.送付先住所（詳しく）　3.電話番号
4.雑誌名　5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便為替）
7.カード番号（16桁）8.有効期限（年月）9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合
送り先／〒105　東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル
（株)リクルート 予約購読係

●お問い合わせは、フリーダイヤル　0120-022-844　月～金(祝休)10:00～17:30


話題の超大型ソフトを、
ひと足はやく体験プレイ!
N SALE
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
[体 験 版]
がついてくる!
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© スクウェア, 1998 スクウェア
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売いたします。
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。


PlayStation
でっかいスケールでおくる
新・アクションRPG。
7.16 THU
BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN



雑誌05107-8 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷

T1105107080494

じゅげむ

1998 8

平成10年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻9号 通巻41号
編集・発行人 芳原世幸
発行・発売●リクルート〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
広告局●03-5472-8414 編集局●03-5472-8412
販売局●03-3575-6158

定価490円 本体467円